ゲームキューブ&GBアドバンス情報がギッシリ!

3.21→4.20

MONTHLY

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年3月21日発行（毎月1回21日発行）第7巻第3号（通巻68号）

ニンテンドードリーム

Nintendo DREAM

2002,MAY

5月号 定価490yen

ついに発表!!

マリオサンシャイン

マリオゴルフ
マリオテニス

巨人のドシン

今月のインタビュー
飯田和敏さん

ドシンの1日に密着?!開発者インタビューも!

最新ソフト紹介&攻略情報!

動物番長

バトル封神／RUNE

シャイニング・ソウル／パワプロクンポケット4

新入学&新学期記念ドリームオリジナル企画
特製名刺シート&シール付き!

春休みお買い得ソフト情報も満載!!

祝!!ニンドリ1周年!



biohazard®

ファイアーエムブレム
〜封印の剣〜

新たなる恐怖はゲームキューブで始まる!

バイオハザード



NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
南の楽園バルド島・・・
あなたはそこに
どんな世界をつくりますか？
巨人のドシン®
きょじん
メモリーカードもついてるよ！
メモリーカード使用ブロック数 40～
■ 1人用
■ 南国アクション
好評発売中
メーカー希望小売価格
6,800円（税別）
交流
島民たちと交流しながら
集落を発展させよう！
アゲ・サゲ
地面がデコボコ変幻自在！
不思議なチカラだ・・・。
変身
真っ赤な巨人・ジャシン
に変身して大暴れ！
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
巨人のドシン は有限会社パーラムの登録商標です。
●このソフトには メモリーカード 59 が入っています。
© 2002 Param / Nintendo
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

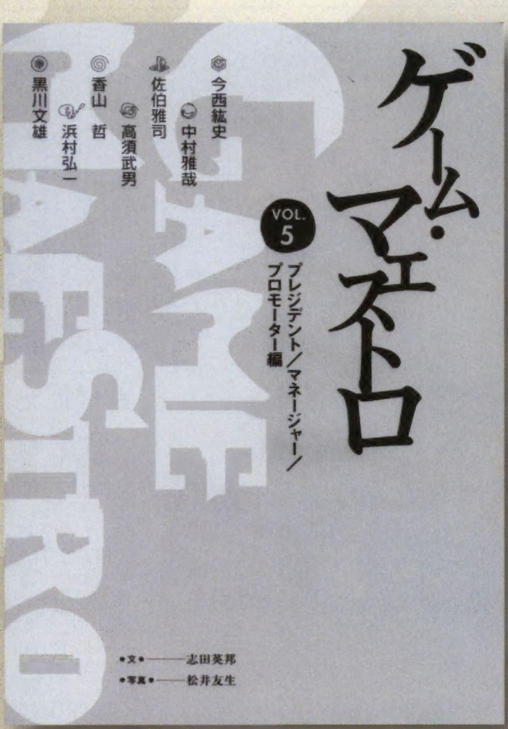
ゲーム・マエストロ

シリーズ
最新巻

VOL. 5

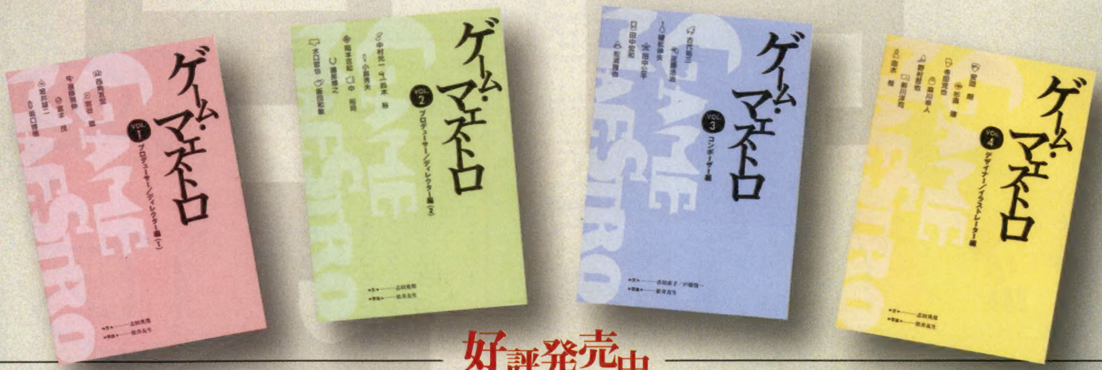
経営者・広報マンが語る真実のインタビュー集

ゲーム・マエストロ VOL.5
プレジデント／マネージャー／プロモーター編
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
定価：本体1,800円＋税
ISBN 4-8399-0388-3



宣伝でも、内輪話でもない、巨匠の言葉。

『ゲーム・マエストロ』は、“日本が世界に誇るエンタテインメント”TVゲームの歴史をつくり、
育て、いまなお支えている第一線の制作者に対するインタビュー集です。
一人あたり約一万数千字におよぶインタビューは、そのボリュームにおいても破格。
このインタビューで初公開されたゲーム制作の裏話やエピソードなど、内容は盛りだくさん。
また、彼らの仕事の現場と素顔をとらえた写真も必見です。



好評発売中
各巻定価：本体1,800円＋税

VOL. 1
ゲーム・マエストロ VOL.1
プロデューサー／ディレクター編（1）
TVゲーム史の主役が語る
「ミリオンセラーの秘密」〜巨匠の確信。〜
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0318-2

VOL. 2
ゲーム・マエストロ VOL.2
プロデューサー／ディレクター編（2）
TVゲーム史の主役が語る
「ミリオンセラーの秘密」〜第二世代の革新。〜
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0385-9

VOL. 3
ゲーム・マエストロ　VOL.3
コンポーザー編
新領域の開拓者。
ゲーム音楽家ロング・インタビュー集
著者：文・吉田直子、戸塚伎一／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0386-7

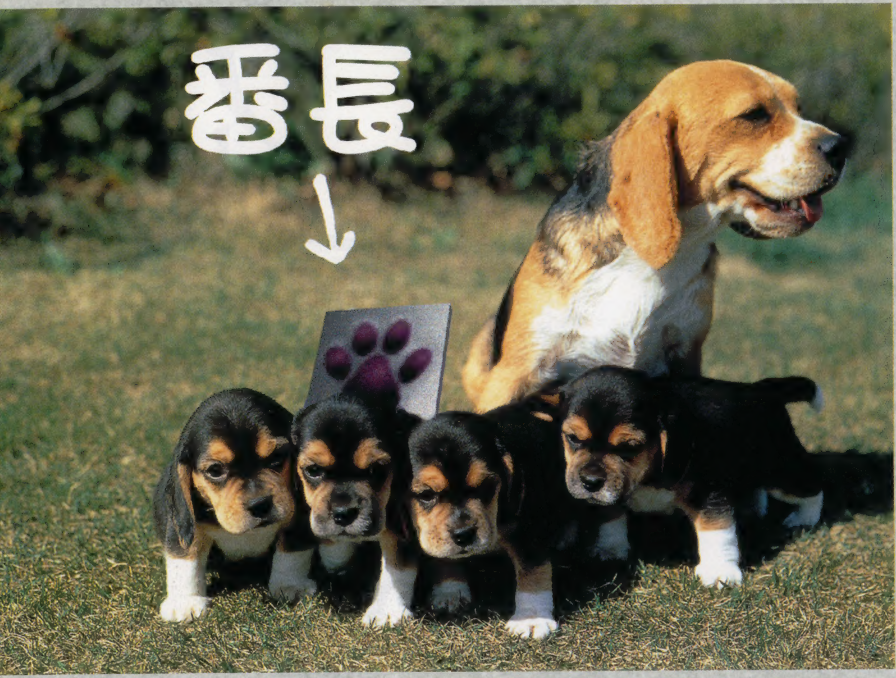
VOL. 4
ゲーム・マエストロ　VOL.4
デザイナー／イラストレーター編
ゲームビジュアル史を綴る。
ゲーム絵師ロング・インタビュー集
著者：文・志田英邦／写真・松井友生
ISBN 4-8399-0387-5

月刊 KO-RYAKUBON DREAM 攻略本ドリーム
NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

ニクをつけたら番長になれる!? ペット愛好家たちの間で新しい流行の兆し

たった1枚だけでみるみるハクがつく

任天堂が2月に発売したゲームキューブ用ソフト『動物番長』の影響で、ペットを番長並みに強くしたいという欲求を持つ飼い主たちが急増している。そんな需要にいち早く応えた形となったのが、先頃販売され話題になっているペット用ニクウィッグ「番長くん」だ。これをつけるだけでペットの性格が激変、今までイジメにあっていた子犬も見違えるくらい強くなるということだ。「番長くん」は、今後もツメ、ボーンなど絵柄の違うシリーズや、人間用のニクウィッグ（2セツ、3セツ）も登場するとのことだ。



⬆兄弟たちからさんざんイジメられていた子犬も、番長くんがあればこの通り仲良しさん



番長くんユーザー
コテキ・サイバックさん
（東京都在住　22歳）

ペットの性格が明るくなりました

ウチのヘイナミちゃんは散歩のときいつも犬に吠えられてビクビクしてたんだけど、番長くんをつけてからは大違い！　逆にイカクしちゃってるわよ。

ペットフード界にも新風起こる 新種の栄養素配合で元気バクハツ！

このたび、モテムシから抽出されたエキスをペットに与えると絶大な栄養になることが、ニンドリ食品の研究チームによって発見された。この技術を使って商品化予定のペットフードを食べると、コウビもビンビンになるとのこと。最近食欲のない飼い犬にいかが？



⬆これを食べさせてコウビ場に行けば、メスが大量にやってきてウハウハになれる!?

今月のおもちゃ券当選者

北海道／柳原強志さん
青森県／長谷川　彩香さん
宮城県／澤　正秋さん
栃木県／中村知美さん
群馬県／塚越大介さん
千葉県／石井瀬梨菜さん
東京都／田中直輝さん
神奈川県／鈴木将太さん
石川県／北村拓磨さん
福井県／西野未来さん
静岡県／鈴木聖人さん
愛知県／中山雄貴さん
滋賀県／山田沙季さん
京都府／三浦亜紀さん
大阪府／金城正幸さん
兵庫県／上山　潤さん
和歌山県／岩崎早絵さん
鳥取県／河内和也さん
福岡県／田代和也さん
宮崎県／黒木　昴さん

※「任天堂ゲーム攻略本」添付のアンケートハガキを送っていただいた方の中から、毎月抽選で20名の方にお贈りしています。

◎ついに出た!! マリオサンシャイン&マリオテニス&マリオゴルフ大公開号!!

2002.3.21-2002.4.20

2002. MAY
VOL.68
5

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
03(3230)3642
※ゲームの内容や質問にはお答えできません



カバーデザイン：大岡喜直(GORILLA)

CONTENTS
●もくじ

特集

●『巨人のドシン』発売記念。巨人とともに南国気分を味わいましょう
79 パーラム　飯田和敏さんインタビュー

新作ソフト情報

●ついに発売!! 衝撃のビジュアルとストーリーに挑む
55 バイオハザード
8 マリオサンシャイン
8 マリオテニス ・ マリオゴルフ
10 巨人のドシン
14 バトル封神
18 RUNE
24 ファイアーエムブレム 封印の剣
28 ファミリーテニスアドバンス
30 ロックマンゼロ
32 シャイニング・ソウル
66 動物番長
70 どうぶつの森+
100 ポケットモンスターゲームボーイアドバンス版
103 スターフォックスアドベンチャー
44 特選!! 春のお買い物ガイド



REGULAR ETC.

連載企画

6 ドリームヘッドライン
7 読者プレゼント
47 ゲームソフトファンクラブ3
50 DREAM DRUNKER：中植茂久
54 ゲームミュージックファンクラブ
71 学校法人ニンドリ学園
75 N.I.N：大渕豊
76 デス仙人の教えてあげる
77 CAPCOM VS. SND
78 秋葉原価格調査団
88 任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱
94 毎月新聞
99 みすずのコスプレ道場：美鈴秋
100 新作ソフトダイジェスト
104 それゆけ! マリオ親衛隊
110 ドリテクの殿堂
112 モバイルシステムGBドリーム
114 G.B.A.：中植茂久
116 ゲームキューブハード&ソフトカタログ
119 ニンドリチャットボックス
120 任天堂ハード&新作ソフト発売スケジュール
121 熱血! アンケート番長
121 3月号読者プレゼント当選者発表
122 今月のヒトコマ：中植茂久

GAME INDEX
◎ゲームインデックス

ニンテンドーゲームキューブ

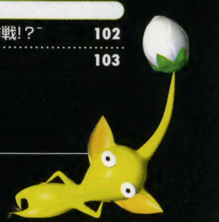
エターナルダークネス～招かれた13人～	100
NBAストリート	22
巨人のドシン	10
キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	100
スター・ウォーズ ローグスコードロン II	64
スターフォックスアドベンチャー	103
動物番長	66
どうぶつの森+	70
バイオハザード	55
バトル封神	14
BLOODYROAR extreme	23
ファンターシースターオンライン	9
マリオサンシャイン	8
マリオゴルフ	8
マリオテニス	8
メトロイドプライム	100
RUNE	18

GBアドバンス

アンジェリーク	103
頭文字D Another Stage	37
ウイ・イレ	34
おしゃべりインコ倶楽部	102
ガチンコプロ野球	102
神の記述～ILLUSION OF EVIL EYES～	36
川のぬし釣り5～不思議の森から～	39
キャッスルヴァニア～白夜の協奏曲～	35
K-1ポケットグランプリ	36
携帯電獣テレファング2	101
コナミアーケードゲームコレクション	35
さくらももこのウキウキカーニバル	101
実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	37
シャイニング・ソウル	32
人生ゲームアドバンス	102
スナップキッズ	42
伝説のスタフィー	101
とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	100
どーもくんの不思議てれび	38
ドラえもんどこでもウォーカー	101
バトルネットワーク ロックマンエグゼ2	40
パワプロクンポケット4	34
ひつじのキモチ。	29
ファイアーエムブレム 封印の剣	24
ファミリーテニスアドバンス	28
ふしぎの国のアンジェリーク	103
ポケットモンスターゲームボーイアドバンス版	100
マジカル封神	17
ロックマンゼロ	30

GB/GBカラー

あざらし戦隊イナズマ～どきどき大作戦!?～	102
BIOHAZARD GAIDEN	103



DREAM HEADLINE ドリームヘッドライン





読者が選ぶ期待の新作TOP20

ベスト3はもはや不動の状態。そんな中で3位『フォックス』の発売日がめでたく決定！　まー以前の予定（今春）にはギリギリ間に合う感じの5月31日に発売されます。4位以下のほうは、TOP20の常連タイトルが僅差の中で順位を競っているね。来月以降はカプコンの『CAPCOM vs. SNK2』などが食い込んでくるか？　ついに参入決定したスクウェアも、タイトルの発表が待たれるところ。

順位	前回	PT数	機種	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	1	2635	GC	ゼルダの伝説GC（仮）	●任天堂 ●ACT ●年末
2	2	1761	GC	マリオサンシャイン（仮）	●任天堂 ●ACT ●夏
3	3	1188	GC	スターフォックスアドベンチャー	●任天堂 ●ACT ●5月31日
4	5	806	GC	コロコロカービィ2（仮）	●任天堂 ●ACT ●夏
5	7	757	GBA	ファイアーエムブレム 封印の剣	●任天堂 ●SLG ●3月29日
6	8	612	GBA	黄金の太陽～失われし時代～（仮）	●任天堂 ●RPG ●夏
7	6	602	GBA	ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版（仮）	●株式会社ポケモン ●RPG ●2002年
8	11	586	GC	バイオハザード	●カプコン ●ADV ●3月22日
9	10	581	GC	巨人のドシン	●任天堂 ●ETC ●3月14日より発売中
10	4	509	GC	動物番長	●任天堂 ●ACT ●2月21日より発売中
11	9	439	GC	メトロイドプライム（仮）	●任天堂 ●SHT ●未定
12	13	332	GC	RUNE	●フロム・ソフトウェア ●RPG ●4月25日
13	20	239	GC	バトル封神	●コーエー ●ACT ●3月29日
14	12	235	GBA	スーパーマリオアドバンス3（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
15	15	189	GBA	ロックマン ゼロ	●カプコン ●ACT ●4月26日
16	19	180	GC	バイオハザード0（仮）	●カプコン ●ADV ●未定
17	16	176	GBA	パワプロクンポケット4	●コナミ ●SPT ●3月20日より発売中
18	-	169	GC	バイオハザード4（仮）	●カプコン ●ADV ●未定
19	14	148	GC	スター・ウォーズ ローグスコードロンII	●EAスクウェア ●SHT ●3月22日
20	-	130	GC	ファンタシースターオンライン（仮）	●セガ ●RPG ●未定

※ポイントは、読者から送られたアンケートハガキ（2002年4月号）のポイント数から算出しています。
集計期間：2月22日～3月8日。新作の期待度ランキングのため、2月20日までに発売済みのソフトは含まれません。
略語の意味：GC／ゲームキューブ　GBA／ゲームボーイアドバンス

3月 4月 2002.MAR/APR 月間カレンダー

■NINTENDO GAME CUBE　■ゲームボーイアドバンス　■ゲームボーイ

3月…MARCH		
20(水)	友引	■GROOVE ADVENTURE RAVE～ファイティングライブ～
		■GROOVE ADVENTURE RAVE～光と闇の大決戦～
		■パワプロクンポケット4
		Nintendo DREAM Nintendo Dream5月号発売
21(木)	先負	■アンジェリーク
22(金)	仏滅	■バイオハザード
		■スター・ウォーズ ローグスコードロンII
		■NBAストリート
		■実戦パチスロ必勝法！ 獣王アドバンス
		■かわいい仔犬
23(土)	大安	ファミコン1000万台突破発表。発売から約3年半（1987年）
24(日)	赤口	小説「海底2万マイル」のジュール・ヴェルヌ死去（1905年）
25(月)	先勝	島崎藤村「破戒」初版が出版される（1906年）
26(火)	友引	過激派による成田空港占領事件（1978年）
27(水)	先負	さくらの日（咲く→3×9=27）
28(木)	仏滅	■シャイニング・ソウル
		■一石八鳥～これ1本で8種類！～
		■神の記述～ILLUSION OF THE EVIL EYES～
29(金)	大安	■NBAコートサイド2002
		■バトル封神
		■ファイアーエムブレム 封印の剣
		■マジカル封神
		■ドラえもん どこでもウォーカー
		■BIOHAZARD GAIDEN
		■あざらし戦隊イナズマ～どきどき大作戦!?～
30(土)	赤口	安田火災がゴッホの「ひまわり」を53億円で落札（1987年）
31(日)	先勝	よど号ハイジャック事件（1970年）
4月…APRIL		
1(月)	友引	エイプリル・フール
2(火)	先負	「サンデー毎日」「週間朝日」創刊（1922年）
3(水)	仏滅	最初の「仮面ライダー」放送開始（1971年）
4(木)	大安	キャンディーズ、後楽園球場で解散コンサート（1978年）
5(金)	赤口	超絶ドラマー、コージー・パウエル事故死（1998年）
6(土)	先勝	東京・池袋のサンシャイン60が開館（1978年）
7(日)	友引	戦艦大和、屋久島沖で撃沈（1945年）
8(月)	先負	忠犬ハチ公の日
9(火)	仏滅	アメリカの南北戦争が終結（1865年）
10(水)	大安	駅弁の日
11(木)	赤口	すぎやまこういちさん誕生（1931年）
12(金)	先勝	■LUNAR～LEGEND～
		■わたしのレストラン
13(土)	先負	日本初のコーヒー店「可否茶館」上野に開店（1888年）
14(日)	仏滅	モナコ・グランプリが初めて開催される（1929年）
15(月)	大安	ヘレン・ケラー来日（1937年）
16(火)	赤口	チャップリン誕生（1889年）
17(水)	先勝	徳川家康死去（1616年）
18(木)	友引	■人生ゲームアドバンス
19(金)	先負	■ひつじのキモチ。
		■大好きテディ
20(土)	仏滅	Nintendo DREAM Nintendo Dream6月号発売

ゲーム紹介ページ スペック表の見方

次のページから始まるゲーム紹介ページには、各ゲームの情報を右の表のように掲載しています。

【ニンテンドーゲームキューブ】		← ●対応している機種
タイトル	ニンドリハザード	← ●ゲームのタイトル名
発売元	ブカコン	← ●発売メーカー
発売日	3002年3月22日	← ●発売日や発売予定日
価格	6800円	← ●税抜きの価格
ジャンル	サバイバル編集ホラー	← ●ゲームのジャンル
プレイ人数	1人用	← ●プレイできる人数
メモリーカード59	6ブロック必要	

その他の情報を以下のように記載しています。
●GBA専用通信ケーブル対応
別売りのGBA専用通信ケーブルに対応しています。
●モバイルアダプタ対応
別売りのモバイルアダプタGBに対応しています。
●1カートリッジプレイ対応
ゲームカートリッジ1つで対戦などを楽しむことができます。
●マルチカートリッジプレイ対応
複数人数で遊ぶ場合は、人数分のカートリッジが必要となります。
●メモリーカード59（ゲームキューブ用メモリーカード）
キューブでデータをセーブするにはメモリーカードが必要です。
その際の必要空きブロック数を記載しています。

PRESENT

読者プレゼント

応募方法

巻末のアンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入の上お送りください。

しめきり 2002年4月20日

当選発表 Nintendo DREAM 7月号(5月発売)

今年は桜の満開シーズンが早く、東京は3月中という噂です。みなさん、お花見の予定はなるべく早めに立てましょう。私はもう立てました。てなわけで、桜の名所といえば京都の吉野、京都といえば任天堂ということで、任天堂本社でもらった『ドシン』飯田さんサイン本など、おもろい物を揃えてみました！

ニンテンドードリーム

1 1名 ニンテンドーゲームキューブ 本体+メモリーカード59



3色から好きな色を選んで書いてね。メモカもセット！

2 1名 ゲームキューブコントローラ



多人数対戦の必需品！こちらも4色から好きな色をハガキに書いて送ってね。

3 1名 GBアドバンス本体



もはや定番アイテムだよね！
※色は選べません。

4 1名 ゲームキューブソフト 巨人のドシン



モニュメントおっ建てゲーム。いや、好きに遊ぶ作品なのだ。

5 5名 飯田和敏さんのサイン入り『巨人のドシン』小冊子 巨人島からの手紙

今月のインタビュー



その昔、N64ユーザーたちの間である噂があった。いつの日か64DDという大きな人が現れると…。てなわけで、64DD版が発売される前に本誌のふろくで連載していたオリジナルストーリーをまとめた小冊子です。

編集部オススメ

春に遊んでほしい 特選名作ソフト

44ページの「春のお買い物ガイド」でお薦めしているソフトから、GCとGBAソフトを1作品ずつプレゼント！

6 1名 ゲームキューブソフト SSXトリッキー



編集部員が趣味で最高まで育てたキャラ&隠しルート公開リプレイデータ付き！

7 1名 GBアドバンスソフト スナップキッズ



じわじわ面白くなっていくスルメ的作品。撮影の腕で変化するカードが楽しい！

8 1名 『番長』『ドシン』タトゥーシール



2月16日の渋谷イベントで配っていたタトゥーシール。水につけてお肌に貼りましょ。

9 1名 GBアドバンスソフト ファイアーエムブレム 封印の剣



元祖「手強いSLG」の最新作！熱狂的ファン多し。

10 2名 カービィぬいぐるみ



カマヤさんからご提供の品。鈴が付いていて、揺らすとチリンチリン鳴るんです。

ハドソン

11 2名 GBカラーソフト Dr.リンにきいてみて！ ～恋のリン風水～



いろんな占いができちゃうお得な1本。部屋の模様替えをすれば運気もUP？

タケヤ化学工業

12 3名 ピクミンランチセット



シリーズの何品かを見繕ってセットでお届けします！

HAL研究所

13 10名 犬たまごピンバッジ



HAL研究所のロゴマークになっている「犬たまご」のピンバッジだよ。

任天堂

14 3名 『動物番長』コードアクセサリー



同じ色のコントローラでもこれを付ければ一目で判別できちゃうすぐれ物！

2002年はマリオでフィーバー!

特報!! マリオタイトル3連発!! ついに発表!!

マリオサンシャイン(仮)

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	マリオサンシャイン(仮)
発売元	任天堂
発売日	今夏予定
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	未定
メモリーカード59	ブロック数未定

お待たせ!! ついにマリオの最新作が発表になったよ!! 画面も明るくてとっても楽しそう!! タイトル通り、マリオと南国気分が味わえちゃいそうなゲームみたいだね。

今度のマリオは島をキレイにするお掃除が仕事!?

ゲームキューブ初主演となる、マリオはピーチ姫と南の島「ドルピック島」にバカンスに出かけました。そこで、マリオたちは、美しいはずの島がたくさんの大きな落書きで、汚されているのを、まの当たりにします。その落書きは、なんとマリオそっくりの謎の男が、手下を使って広げていたんですって!! ぬれぎぬを着せられたマリオは島をキレイにするために新兵器「ポンプ」を背負って冒険に。マリオ得意のジャンプアクションで、真犯人を突き止めることができるでしょうか? そして「ドルピック島」にはどんな冒険が待ち受けているのでしょうか? とにかく楽しみなソフトになりそう!!



後ろはピクミンの敵?! に見間違えちゃった



パックンフラワーがいるみたいだね



金網をよじ登るマリオ。裏にもいけそう



綱渡りのマリオ。落ちないように気をつけて



木によじ登っちゃいました



目の前には大きなイカみたいなのが!!

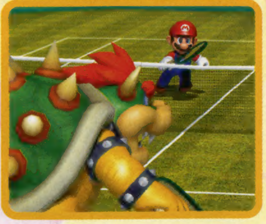
マリオテニス(仮)

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	マリオサンシャイン(仮)
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	ブロック数未定

N64版で大好評だった『マリオテニス』がGCに登場!! 白熱の4人対戦はそのままに、より楽しくなっているぞ。

マリオファミリーが登場する爽快テニスゲーム。簡単なボタン操作で奥深いテニスが楽しめるのだ。



クッパVSマリオ。宿命の対決なのです



マリオのサーブ。バシっと決められるかな? 画面もとってもきれいだよね

マリオゴルフ(仮)

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	マリオサンシャイン(仮)
発売元	任天堂
発売日	今夏予定
価格	未定
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード59	ブロック数未定

そして同じくN64版で大好評だった『マリオゴルフ』もGCに。気軽に楽しめる遊び心いっぱいのゴルフゲームだ。

製作は、もちろん任天堂&キャメロットの最強タッグ。ゴルフもテニスもハマり度バツグンのゲームだぞ。



マリオのナイスショットを後ろから見ちゃいました



マリオにピーチにドンキーにルイージ。他にはどんなキャラが出るかな?

ファンタシースターオンライン（仮）
PHANTASY STAR ONLINE

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ファンタシースターオンライン(仮)
発売元	セガ
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	ネットワークRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	キーボードコントローラ対応
	モデム対応予定

ゲームキューブで唯一モデム対応予定の、オンライン型のゲーム。通信機能を使って、離れたユーザーとともに冒険を楽しめる。画面4分割の4人プレイも可能。

海岸と森の新ステージ&キャラメイク画面公開！

澄み渡る青空と真っ白な砂丘、そして深い緑が織りなす美しいステージ「海岸エリア（ステージ名称は仮称）」。浅瀬の海岸線や、うっそうとした森で戦いが繰り広げられる、新しいステージだ。なんとこの新ステージは、3月30～31日に行われるセガのゲームイベント「GameJam2」（詳細は99ページ）で遊ぶことができるのだ!!


美しい海岸線でも戦いは続く


海の後ろ側は深い緑に包まれている


ハチ型エネミーを従えているギ・グー

新キャラ3人のキャラメイク

大別すると、ハンター、レンジャー、フォースの3つの職業に分けられるプレイヤーキャラクター。GC版には、あらたにフォーマー、レイマール、ヒューキャシールの3体のキャラが追加された。プレイヤーはキャラクターを選択したあと、自分好みにキャラメイクをすることができる。今回は、新キャラ3体のキャラメイクバリエーションを紹介しよう。


それぞれの特徴を紹介してくれる


それぞれのパーツを選択できるのだ

FOmar ■フォーマー



フォース×人間×男性の新キャラクター。HPと防御力は低いが、素早さがあり、遠距離攻撃が得意。上級者向けなキャラクターだ。


渋好みなら、こんなじーさんもいいかも


ちょっと少年っぽさを出した姿だね


浅黒い顔と金髪で、なかなかワイルドな感じ

HUcaseal ■ヒューキャシール



ハンター×アンドロイド×女性。ハンターは高い攻撃力を持ち、接近戦に秀でている。剣系の武器の他に、多数の武器を使える。


ヘッドとボディを別々に組み合わせられる


メカ臭い感じを前面に出すとこんな感じだ


半分は人間、という感じが現れている

RAmar ■レイマール



レンジャー×人間×女性。全キャラクター中最高の命中率を誇り、銃系の武器が得意。能力バランスもよくオールマイティなのだ。


勇敢な女性兵士、といったキャラメイクも可


銀髪で赤目にすると、荒々しいイメージに


アフロヘアも選択可能。男っぽい印象だ

巨人のドシン



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	巨人のドシン
発売元	任天堂
発売日	3月14日より発売中
価格	6800円
ジャンル	南国アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	40ブロック以上必要
備考	メモリーカード59同梱

南の島からこんちは！ってな感じで、今月は島での生活をスタートしたアナタに贈る暮らし方ガイドをお届けします。自然と島民に囲まれた極楽南国ライフを君に！

バルド島をモニュメントでいっぱいにしちゃおうよ！

島民の初期分布

ゲームを始めると、まあだいたい同じあたりに決まった集落がボコボコと出来上がります。カンザシのあるスタート地点と集落の位置は下の通り。とりあえず1日目は、目と鼻の先にある赤い島民の集落をちょちょいと世話してあげるといいですよ。緑・青の集落もけっこう近場なので、ヒマだと思ったら足を伸ばすのもいいんじゃないかな？

赤い島民だけの集落。けっこうなだらかな地面だけど、微妙にアゲサゲを要求されること多し。海が近くて、周りには木も多い。

緑の島民だけの集落。かなり木が少ないので、周りから調達すべし。



青い島民だけの集落。土地がかなりデコボコしていて、ならすのにけっこう苦労するかも。木のある場所も、ちと遠めな感じ。

黄色い島民の集落。大きくなってから行けば海も楽に越えられるよ。

ちっちゃな島に、ぽつーんと1人だけ赤い男の子がいます。アゲサゲとかは要求するけど、家は立たず。女の子を連れてきてあげよう！

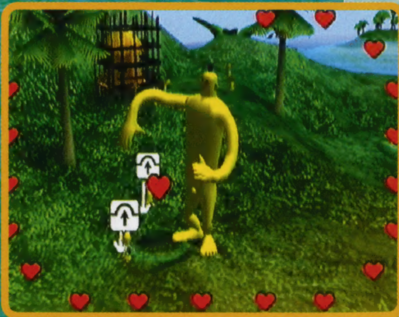
集落が発展する流れ

島民がいろいろと巨人に要求することを叶えてあげていれば、そのうち家を建て、農地を作り、自分たちの色の旗を立てます。旗が立つと、もうすぐモニュメント建築が始まる合図。花（作り方は隣のページでね）を持ってきてあげれば、そのうち立派なモニュメントが出来上がるんだ。でも島民たちは、「土地を上げて！」とか「木を持ってきて！」とか一度欲求しだすと、巨人にいじくってもらうまで、ほとんどなーんにもしない。とにかく巨人がいないと集落の発展はない！というわけだ。神様の気分ってこんな感じなのかも!?





家が建つと人間の数が増えて、さらに大きな建物が建つようになる



そかそか、土地を持ち上げてほしいのね。はいはい、やってあげますよー。ほんと世話がかかるんだからっ



モニュメント建築時に花があると、花から光が発生。完成が楽しみな時間だ

色によって違う集落ができる

島民には赤・青・黄・緑という、色の違う4つの種族がいる。彼らにはそれぞれ違う文化があるようで、それぞれ建築する建物の形が違うんだ。それから、1つの集落には違う種族同士がいっしょに暮らすこともできる。なにが変わるのかというと、そう、文化の象徴モニュメント！



モニュメントリスト。それぞれのバックにある色の組み合わせがヒントだよ



こちらは緑の種族が住む集落。こんな感じの建物ができるんだね



一方、こちらは青い種族が建てた家。種族の色がそのまま反映されている

花の作り方



木を1か所にまとめて置くと、そのパワーが結実して大きな赤い花が出来上がる。そのため木は枯れるけど、新たな木も産まれるんだ。



こんな感じの状態にして木を置くと…



じょわ～んと木が光って花ができる



でも同時に2つ置くことはできない

新しいモニュメントはこうやって作ろう！

基本タイプ：新しい集落を作る

一番オーソドックスなのが、どこかに新しい集落を作る方法。十分な広さの土地があって、近くに別の集落がない場所ならOK。男の子と女の子を1人ずつ連れてくれば、新しい集落ができるんだ。大切なのは、種族の組み合わせ。モニュメントリストをよく確認して、まだ作ったことのない組み合わせにしてあげれば、新しいモニュメントが作れるよ。





できれば玉乗りやフラフープで遊んでいる人を選ぼう（12ページ参照）



小島に集落を作ったときは、集落のまわりの土地を持ち上げよう

ちょいヒネリタイプ：違う色を持ってくる

これは、すでにモニュメントを建てている集落を活用する方法だ。やることは2つ。建っているモニュメントを島民の見えない場所まで運び、壊してしまう。それから、違う色の種族をその集落に運ぶ。2つはどちらからやってもかまわない。これが完了すると、集落は前にモニュメントを建てたときとは違う色の組み合わせになっていて、モニュメントも違うものを建てようとするのだ。最初から人がたくさんいるので、集落が発展するのを待たなくてもいいってわけ。ただ、モニュメントを壊している現場を島民に見られると嫌われちゃうから注意してね！



見つからないようにコッソリ壊しましょ



違う色の種族が来ると旗がいったん消えて新しい色の旗が立つんだ



そして再びモニュメント建築。今度はどんな形かな？



お得情報いっぱい!バルド島での過ごし方ガイド

というわけで、ここからはバルト島で暮らすときに知ってるとちょっとお得になれる情報をスラズラっと並べていきます。自然との触れあい、島民との触れあい、いろんなところに新しい発見があるはずだよ。

生き物とたわむれる

バルト島は本当に自然が豊富な場所で（木の少ない場所もあるけど…）、魚や鳥たちをたくさん見ることができるよね。普通はただ眺めているくらいしかできないけど、ちょっと調べてみるといろんな秘密があったんです。いろいろちょっかいを出してみて確認してみよう！

魚に隠された秘密

ときどき、山のてっぺんや陸地に魚がいてビックリすることはないかな？これ、実は鳥がここまで運んできているんだ。海を眺めていれば、実際に鳥が魚をキャッチしている場面が見られると思うよ。自分で海にいる魚を捕まえたいときは、海の地面を持ち上げると取りやすいよ。



魚もよく見るといろんな種類がいる。ひょっとしたら他にもいるかも!?

鳥に隠された秘密

鳥は、木に止まっているときにゆっくり近付いて手を伸ばせば取れる（木よりも高い場所からだとグッド！）。その後、手を離してじ～っとしていると、その鳥が頭にくっ付いて空を飛ぶことができるんだ！ 鳥が頭にいるのは少しの間だけだから、飛びまくって上空からの眺めを満喫しちゃおう！



高いとこからジャンプするといろんな眺めが楽しめるよ



木よりも高い場所からなら鳥を取れるんだ

島民の暮らし

島民たちをよく見ていると、働いている人や遊んでいる人など、いろんな人がいるよね。それから、集落によってハートをくれたりドクロをくれたりするのは、巨人がその集落にどう思われているかがわかるバロメーター。ハートをたくさんくれる集落ほど、巨人が愛されている証なんだ。

お食事タイム

夕方になると、島民たちは集落で飼っている動物（ヒツジやブタなど）を前に集まる。しばらくすると肉を手にしてガツガツ食べている様子。そう、動物は家畜で、食用として飼われているんだね。お食事どきはモニュメント建築などの手を休め、全員で輪になる団らんタイムなんだ。



だんだん消えていく動物と、肉にがっつく島民。肉うまそうだなぁ～

遊び人の秘密

玉乗りやフラフープをしているのが遊び人だ。別の集落へ人を運ぶときは、この遊び人を運んだほうがいい。遊び人が居なくなって、集落の人々も喜んでいるのかな？



これが遊び人。玉乗りやフラフープで遊んでいるのがそうなのだ。遊び人も別の集落では働き者になるかもしれません



こちらは建設作業中の人。こっちを連れていくと、逆にドクロが大量に飛んできたりするんだ。やっぱり働き手を奪われるのは大迷惑なのかな？



ドシンちゃんを大きくさせる方法あれこれ

ハート（またはドクロ）が画面の外周をいっぱいにするごとに、巨人は1まわりずつ大きくなっていく。巨人を大きくすることとはすなわち、ハート（ドクロ）を稼ぐことなんだ。右で紹介している方法以外にも、たとえばハート（ドクロ）の入ったボックスを1か所に集めておいて、必要なときに一気にゲット！なんて方法もアリかもしれないね。

島民に好かれる

島民の欲求に応えまくった集落だったら、巨人が近くにきただけでたくさんのハートをくれるようになるよ。1ランクくらいなら、すぐに大きくなることができるんだ。



島民に愛されている証拠だね

島民に嫌われる

建物を壊したり人を踏んだりしていると、ドクロがいっぱい飛んでくる。また、島民の近くでジャシンになればガンガン大きくなるよ。一旦離れれば何回もくり返せるし。



めっちゃ嫌われるとドシンでもこの通り

災害が起きたらどうするの？

雨雲

ジャンプして、何回も雲に頭を突っ込めば消すことができる。でも、ある程度地面が高くないと雲には届かないよ。雨雲の弱点は山。雲より高い山は越えられないんだ。



雨雲は雨を降らせ、土地を水浸しにして建物を破壊する

竜巻

ジャシンの衝撃波で追い返すことができるけど、集落の近くでジャシンシンにはなりにくいかも。高い山を越えることはできないので、あらかじめ集落のまわりを高くしておくとグー。



竜巻は、周りのの木や人を吹き飛ばしたり、建物を壊したりする

火事

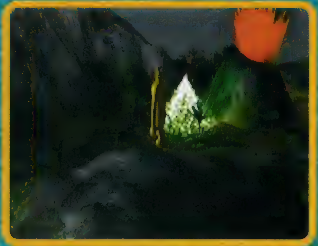
木のエネルギーがない地面から起こる火事。足で踏み付ければそのうち消えるけど、火のある地面を下げて池を作ったほうが早いかも。集落のまわりにお堀があれば絶対安全。



火事の火は、地面を這い回って建物や人や木を燃やしてしまう

火山

突然巨人の足下がグラっときたら、火山が噴火する予兆だ。この災害はっかりは、被害を食い止めるのは不可能。できるのは、噴火後に残った土玉を転がして壊すことぐらい。

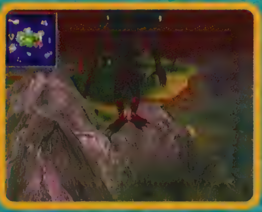


ああ、ふもとの集落が壊れていく…。大きくないと土玉も壊せないし…

ちょっとお得な遊び方…？

長距離移動はジャシンでジャンプ

遠くの集落へ行きたいときにドシンが小さいと、着くまでかなり時間がかかるよね。そんなときはジャシンになってみよう。長距離のジャンプができるので、だいぶ時間を短縮できるんだ。ただし、嫌われたくない場合は集落の近くでドシンに戻ったほうがいいよ。



ビョーンとジャンプでスイスイって感じ

カンザシを動かす

1日が始まるとき、ドシンは必ずカンザシの前に現れる。カンザシは持って運ぶことができるので、発展中の集落とか、次の日はこのへんでいろいろやろう、って場所にカンザシを刺しておくと移動する手間がはぶけるよ。ま、自分のお好みで置き場所を選ぶのがいいでしょう。



小さなドシンでも運べるから、気が向いたらちょこちょこ動かしてみて

ま、のんびり遊びましょう

そーなんです。別にモニュメントなんて建てなくてもいーんです。島民の面倒なんて、別に見なくてもいーんです。のんびりと気の向くまま好きなように遊びましょうよ。



たとえば、山の上でしゃがむとすべり台ライクな遊びもできるよ

ジャシンで変わる島民と巨人の関係



ジャシンは、ボタン1つでいつでもどこでも手軽に変身できる、ドシンのもう1つの姿。でも、ジャシンは島民からは、見ただけでドクロを出すような嫌われた存在。ドクロを大量に出した集落との関係を回復することは、ジャシンになるように簡単じゃない。一度嫌われたら、修復はできないと考えておいたほうがいいよ。で、ドシンを嫌っている集落には見た目に変化が起こる。島民たちが普段とは違うデザインの建物を建築するようになるんだ。ドクロの塔や大砲など、かなり毒々しい建物を…。



ジャシンになっただけでこのドクロ！





衝撃波は、建物はおろか地面を下げる威力もあるのだ



巨人を嫌う集落にできた建物の数々。そんなに巨人が嫌いなのか…

バトル封神

【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	バトル封神
発売元	コーエー
発売日	3月29日
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	1~6ブロック必要
備考	GBAケーブル対応

古代中国が舞台のファンタジー小説「封神演義」を題材としたアクションゲーム。広大なフィールドで行われる激しいバトルと迫力の魔法攻撃が圧巻なのだ!!

悪しき力を倒すため。壮絶なバトルが始まる!

龍玉の力を得て、封神台よりチュウオウが復活した。アクライ、ダッキ、ブンチュウたちとともに、民衆を恐怖に陥れてさらなる力を得ようとするチュウオウ。それを知った主人公たちは、悪の野望をうち砕くために戦いへと旅だった…。プレイヤーは、シガ、タイコウボウ、ナタ、レイランの4人の主人公から1人を選択。最大3つのマップで構成される全8つのステージで、壮大なバトルが繰り広げられていくのだ。ステージ中でパワーアップアイテムを手に入れたりしながらキャラクターを成長させ、ステージの最後に待ちかまえているボスキャラクターと戦おう。同時発売のGBアドバンスソフト『マジカル封神』とのリンクも楽しめるぞ。


チュウオウが封神台から逃げ出した



主人公は4人。それぞれ特徴が違う

宝貝で魔法攻撃! 様々な攻撃バリエーション

主人公たちは、宝貝という武器を使って戦う。宝貝は、仙術（魔法）攻撃を発動する力を持っており、これにより主人公たちは4種類の仙術を行使できるのだ。4つの属性（火・氷・風・雷）に大別される宝貝にはたくさんの種類があり、装備する宝貝によって行使する仙術が異なってくる。宝貝はステージ中などで手に入れることができるぞ。また、仙術をどんどん使うことでキャラの仙術レベルがあがり、より強い仙術を使うことができるようになる。



敵に囲まれたときに有効な破仙術。ジャンプ中にXボタンで発動する



バトル開始前に宝貝を装備できる。どの仙術を使うかを選択できるのだ



宝貝「火尖槍+3」の撃仙術「爆焔弾」を仙術コンボで発動したところ



敵に向かって誘導弾を放つ導仙術。Yボタン押しっぱなしで発動できる


仙力ゲージは一杯の時にXを長押しすると、必殺の神剣乱舞が発動する

仙術コンボ

Aボタンを連打すると、通常の連続攻撃となる。しかし、Aボタンを2〜3回押したあとでYボタンを押すと、連続攻撃に加えて撃仙術を発動することができる。仙術単体で使用する場合に比べてスキがないので、たくさんの敵を相手にしている場合にはかなり有効な攻撃方法となるのだ。



数回の連続攻撃をヒットさせて…



続けて撃仙術を発動できるのだ

神剣コンボ

仙術コンボと同様に、Aボタンを2回〜3回入力したあとにXボタンを押すと、連続して神剣術を繰り出すことができる。さらにXボタンを連続で押すことにより、攻撃を続けていくことができるのだ。神剣術は、敵のガードをムシして攻撃を与えることができる技なのだ。



通常の連続攻撃をから…



神仙剣で宝貝の属性攻撃が出せる

シガステージ1／鎬京城への道

STAGE 1-1 熊精を倒せ!

本作では、使用するキャラによって攻略ルートが異なっている。今回は、シガを選択した場合の攻略ルートを紹介しよう。巨大な怪鳥が、首都である鎬京城に向かったのを目にしたシガ。鎬京城へ急ぐのだ!!





鎬京城へ向かう途中、敵に囲まれてしまったシガ



チュウオウの兵士を相手に戦っていくのだ



シガの仙術が炸裂! 窮地を切り抜けろ!



ボスの熊精。パワーのあるボスなのだ

STAGE 1-2 敵を全滅させろ!

鎬京城の門にたどりついたシガたちだったが、すでに鎬京城のまわりはチュウオウの兵士がとりかこんでいた。全ての敵を倒して、鎬京城へと急がなければ! ボス級の敵、石精が2体も登場するので注意して戦おう。





味方が窮地に陥ったら、援護に向かってあげよう



仲間を救いながら敵と交戦するシガ



ボス級の敵、石精が登場! 強そうだぞ

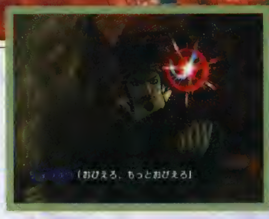


石精の攻撃で味方がやられてしまう!

STAGE 1-3 紅龍を倒せ!

鎬京城に突入することができたシガ。しかし、すでにそこは、チュウオウの手によって占領されていた…。しかも、奥には巨大な紅龍が待ちかまえている。押し寄せてくる敵兵を蹴散らして、紅龍を倒せ!!





人々の恐怖を龍玉に吸わせるチュウオウ



大量の敵兵が襲い掛かってくる鎬京城マップ



紅龍の炎攻撃は緊急回避で避ける



紅龍の足下に潜り込んで攻撃だ!

シガステージ2／仙界の戦い

STAGE 2-1 蛇精を倒せ!

ヨウセンの要請により、仙界にある封神台へ向かうことになったシガ。しかし、仙界にもチュウオウの軍勢が待ちかまえていた。大きな蛇のような姿をした蛇精を倒して先へと進まなければならない…。





シガ、レイラン、ヨウセンの3人で戦うのだ



レイランとともに戦うシガ。協力して進んでいく



弓兵の遠距離攻撃は結構やっかいだ



蛇精の攻撃がシガにヒット!!

STAGE 2-2 鋼精を倒して門へ向かえ!

封神台へ行くには、曲がりくねった山道を登らなければならない。襲い来る敵兵をなぎ倒して、山頂の門へと向かうのだ。途中で、ロボットの様な姿をしたボスキャラ、鋼精を倒さねばならない。





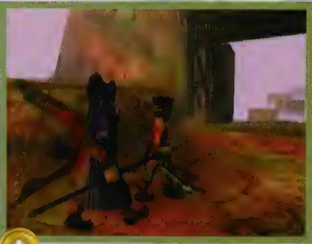
山の上からは、巨大な岩が転がり落ちてくる



毒の実を吐き出して攻撃してくる植物風の敵も



地中に潜ったりしながら攻撃する鋼精



なんとか山頂にたどりつけばクリアだ

STAGE 2-3 蒼龍を倒せ!

無事に山頂にたどり着いたシガだったが、そこで目にしたのは、チュウオウの部下であるアクライが呼び出した巨大な蒼龍だった。緊急回避を使って蒼龍の攻撃を避けながら、近づいた所を狙って攻撃しよう。





蒼龍の攻撃を、緊急回避でタイミング良く避ける



つっこんできたら撃仙術などで応戦しよう



尻尾の攻撃には神剣乱舞で応戦



上手く顔を攻撃できれば…

シガステージ3／臨潼関攻略戦

シガたちは龍玉が邪悪な力で満たされる前に、龍玉を取り戻さねばならないこととなった。龍玉の波動を感じる場所をめざし、臨潼関へとやってきたシガとレイラン。しかし、そこはすでに戦場と化していた…。2つのマップで構成されているシガのステージ3。2つ目のマップには、チュウオウの部下であるブンチュウが待ち受ける。


中ボス的に熊精も登場する



ステージ3のボス、ブンチュウ


神剣コンボで有利に戦おう

サバイバルモードでも宝貝をゲットしよう!

通常のストーリーモードの他に、連続したいくつかのマップをクリアしていく「サバイバルモード」が用意されている。初級、中級、上級の3コースを選択することができ、クリアするとボーナスとして宝貝をもらえるのだ。どのキャラクターも仙術レベルが最高の4に設定されているため、仙術を使いまくって豪快に楽しめる。



初めての人は、初級から遊ぼう


もちろん宝貝の装備選択もできるぞ


強い敵がバリバリ出てくるんだ

マジカル封神

【GBアドバンス】	
タイトル	マジカル封神
発売元	コーエー
発売日	3月29日
価格	5800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応 GBAケーブル対応



不思議な世界のRPG

タイコウボウたちがチュウオウを倒し、人間界に平和が訪れてからしばらくの時が流れた。仙人をめざす学校に新入生として入ってきたソラは、とあることから、「ヨウマ」が再び人間界に現れ始めた原因を調べに行くことになる。仲間のサイテン、マリンとともに、魔法の力を持つ「宝貝」を作りながら冒険を進めるのだ。


舞台となるのは古代の中国。「周」とよばれる国が栄えていた

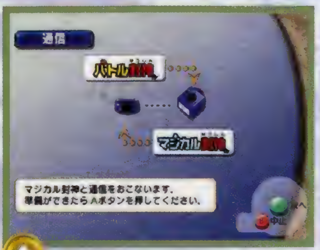


『バトル封神』とリンクさせることで、ミニシナリオを楽しむこともできる


GBA専用ケーブルを使えば4人で遊ぶことも。めずらしい宝貝をゲットだ!

バトル封神とマジカル封神のリンク

同時発売のGC版『バトル封神』とGBA版『マジカル封神』は、GBAケーブルを使ってリンクさせることができる。『バトル封神』で条件を満たせば『マジカル封神』で、『マジカル封神』で条件をみたせば『バトル封神』で、それぞれめずらしい宝貝などをゲットすることができるんだ。プレイ条件の一部を公開するぞ!



2つのソフトをリンクさせよう!!

マジカル封神のプレイ条件

(バトル封神で隠し宝貝をゲット)

1. 無条件（つなげるだけで手に入る）
2. レイランのミニシナリオをクリア
3. ナタのミニシナリオをクリア
4. タイコウボウのミニシナリオをクリア
5. シガのミニシナリオをクリア
6. ???を見る
7. ???を全て集める
8. ???を?%以上集める
9. ???を?%以上集める
10. ???を?%以上集める

バトル封神のプレイ条件

(マジカル封神でミニシナリオ等をゲット)

1. 無条件（つなげるだけで手に入る）
2. シガのストーリーモードをクリア
3. レイランのストーリーモードをクリア
4. タイコウボウのストーリーモードをクリア
5. ナタのストーリーモードをクリア
6. ???を見る
7. ???を全て集める
8. ???を全て集める
9. ???を?%以上集める
10. 最後の敵を?ターン以内に倒す



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	RUNE
発売元	フロム・ソフトウェア
発売日	4月25日
価格	6800円
ジャンル	カードアクションRPG
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	2ブロック

いよいよ発売まであとひとつき!! GC初のRPGはカードを使ったバトルが楽しい『RUNE』だ。フロム・ソフトウェアの初参入作ということで期待も高まるよね。

カードバトルが手に汗握る ゲームキューブ初のアクションRPG 発売まであとひとつきだ!

これがパッケージだ!



今月は最初に「対戦モード」について紹介しよう

まずは、今回明らかになった「対戦モード」から紹介していこう。これは、プレイヤー同士が『RUNE』のセーブデータが入ったメモリーカードを持ち寄り、2つのスロットに指すことで対戦が可能になるんだ。お互いのデッキを調整して、真剣バトルが楽しめるってわけ。ハンデも設定できるので、白熱したバトルが楽しめそうだ。



お互いのカードからクリーチャーを召喚してバトル

対戦時はカティアを4色の服から選ぶのだ



4色のカティアから服の色を決めてプレイだ



勝利のポーズ。見事に勝利できるかな?

対戦前に手持ちのカードをBETできるぞ

対戦のルールも設定可能だ。時間やハンデなどを設定してプレイしよう。また、対戦前にお互いのカードをBETする（賭ける）こともできるぞ。勝利したら、敗北した相手からカードを1～3枚もらえる、などの設定ができるので、互いのカードを賭けたバトルも楽しめるのだ。最強デッキを作り上げて、友達と対戦してみようぜ。



賭けるカードを決められるぞ



相手の体力をゼロにすれば勝利



有効なカードを使えるかな?

クリーチャーも丁寧に描き込まれているのだ

カードから召喚されるクリーチャーを初め、ステージやシーンのグラフィックは、かなり丁寧に描きこまれているんだ。じっくりと見てくれ。



読者サービスでカティアのアップです



マンドラゴラ

愛嬌のあるクリーチャー、マンドラゴラだ。人気が出そう

カーバンクル



これまた見た目のかわいいカーバンクルなのだ

ストーンヘッド



体の石っぽい質感もはっきりわかるストーンヘッド

ゴブリン



ゴブリンの赤い肌のつやまできれいなんだよね

デュラハン



デュラハンの武器を見ると攻撃方法はすごそうだよね

『RUNE』の舞台となるアーガイル大陸。その世界観とキャラクターについて紹介しよう。

アーガイル大陸に伝わる鍵伝説

> *かつて大いなるものは我らに言われた*
> *かの者を封ずるこの鍵を永劫に伝え、守るべし*
> *さすらば汝らに繁栄を約す*
> *我ら鍵を司る者、大いなるものの言に従い地を五つに分かつ*
> *我ら共に栄えんがため、この盟約を永代に守り継がん*

『RUNE』の舞台となるアーガイル大陸には、神話の時代より「鍵」を守護する5つの王国が存在するんだ。

アーガイル大陸の5つの国。そして黒い霧

それぞれの王国が、それぞれの「鍵」を守りゆくかぎり永劫の繁栄が約束されるという伝説なんだけど、ここ数百年のうちは、その伝説を守り、繁栄は続いていたらしい。ただ、各王国の交流は最低限に控えられ、国境を越えるものは著しく審査されていたこともあるとか…。そして最近になって各国を襲い始めた黒い霧。これはなんの前触れなんだろう…。

5つの国の代表を紹介しよう

【オランジュ】

アーガイル大陸の中央部に位置する王国。魔術の研究が盛んで魔術師たちがたくさん集まる国。



ジュルベール王
文武に優れた王。現在は国を出ている



カチュア
本編の主人公で王の娘。黒い霧に自国も襲われたことを知らせるために王を探す旅に出る

【ワイト】

アーガイル大陸の南西の国。法と秩序を重んじる。国王を亡くし、王位継承者は幼いヘンリ王子。



ヘンリ王子
ワイト王国の王位継承者。まだ幼く王位を継承してはいない

【グレイル】

アーガイル大陸の北西の国。国土の半分は極寒の雪原地帯。狩猟が盛んで古くから武を尊ぶ。



ゼノン王
力と技を兼ね備え、他に並ぶ者ない武人

【ブリューワ】

アーガイル大陸の南東の国で肥沃な国土を持つ国だったが、今は黒い霧に飲まれ王も死亡したと言う…。

【コルテン】

アーガイル大陸の北東の国。数々の鉱山を持ち、古くから工芸が盛ん。芸術や文化を重んじる。



マッコイ王
宝石と美食を何よりも愛する。豪奢な生活を好む。

■アーガイル大陸の隣には…?!
実は大きな亀裂があり、その向こうには何があるのだろう。もしかすると黒い霧の正体はこの未知の世界に?

『RUNE』でカティアが使用するカード。その属性と効果について紹介しよう。

カードの属性

カティアがバトルで使うカードにはそれぞれ属性があり、互いに長所、短所を持っているんだ。今回は4つの属性と新しい5つめの属性について紹介しよう。この属性の相関図をよく覚えてバトルに役立てよう。

Rune
カードの属性は色で見分ける
カードの属性の違いはカードのふちの色で区別するんだ。この相関図を把握して、バトルの時に敵の苦手な属性のカードを召喚して戦えば、より有利に戦闘を進めることができるってわけだ。まずはこれを覚える所から始めよう。



- 赤＝火
- 青＝水
- 黄＝土
- 緑＝木
- 黒＝異



Rune
戦闘ではこの属性をうまく使ってクリーチャーを倒そう
敵をキャプチャーすることで、その敵の詳細もわかるようになる。カード売り場では属性チェックも忘れないように。



敵の詳細がわからなければ捕まえろ



詳細がわかれば次からは有利だ

いよいよ物語のはじまり。カードを持ったカティアの旅がスタート





さて、ここからは、実際にゲームを進めて、『RUNE』の世界を紹介していくことにしよう。今月は、ゲームの導入部でもあるオランジュ城から、激しいバトルが繰り広げられそうなアミアン墓地までを紹介していくぞ。

プロローグ　王の不在。黒い霧。城に現れた異形のものたち

物語は、主人公カティアがオランジュ城で王の帰りを待っているところから始まる。黒い霧に包まれ始めたアーガイル大陸。その謎を解明すべく旅だったジュルベール王の不在。そんな中、カティアは城の中の宝箱に入っている「鍵」を見つけることになる。そして、これが全ての冒険の始まりになるのだった。



鍵と一緒に一束のカードを手にする



すると突然クリーチャーが出現



現れたグリディと共に旅立つことに

ロワール平原　グリディと共にカードバトルの基礎を学ぼう

カードの使い方をよく知るグリディに導かれ、カティアは城を後にする。次に向かう先はロワール平原。ゲームでは、シナリオがクリアになると、画面はワールドマップに切り替わる。ここで次に向かうべきステージが現れるので、カーソルを移動させ、その地に進めよう。物語が進めば、ワールドマップ上に、行けるステージが増えていくことになるぞ。



次に行くべき場所に入ると、そのステージの詳細が表示されるのだ



ここでグリディとともにカードバトルのチュートリアルを学ぶことになるぞ



宝箱からカードを入手することができる。接近してAボタンで開けよう

デッキ編集ポイントで回復&デッキ編集

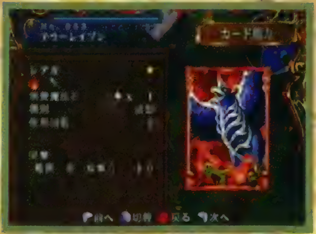
デッキ編集ポイントは、体力の回復とデッキの編集をすることができる。これに接触することで、体力は自動的に回復されるので、各マップのどこにデッキ編集ポイントがあるかを調べておくといいかも。また、旅の途中で入手したカードは、ここでしかデッキに加えられないので注意すること。新しいカードを入手したら、まずは編集ポイントを目指そう。



ここで体力が回復です。バトルに疲れた体を回復させてあげよう



新しく入手したカードは、ここで自分のデッキに編成させるのだ



自分がどのカードを持っているか、カードの特徴などをしっかり把握しよう

カードの使い方と入手方法を覚えよう

ステージ内には、カードが入手できる宝箱や障害物などがある。宝箱は接触してAボタンで開封できるが、馬車などにある場合は、ここで戦闘を引き起こし、クリーチャーなどで破壊して入手するということもあるぞ。また、いらないカードを使って、敵クリーチャーをキャプチャーすることもできるので、しっかりとバトルの進め方も覚えていこう。



バトルシーンでは、どう動いてカードを使ったらいいかを考えよう



接近戦に有効なカードや召喚するものなど、タイプの違いも覚えよう



このステージの最後にはボスキャラも待ちかまえてる。カードを駆使して倒せ

ブレッソン

ロワール平原をクリアすると次はブレッソンのステージに。各シナリオをクリアすると、★マークで評価が出る。この評価がいいと、何かいいことが起こるのだろうか? またシナリオクリア時にはボーナスで何枚かのカードをもらうこともできるのだ。いいカードをひくことができるかな?


ステージ導入部分。クリア条件もここでしっかりと覚えておこう


障害物がある場合も、ここで戦闘を引き起こして…


クリーチャーの攻撃などで破壊すれば、先に進めることもあるぞ

レーダーをうまく使え

画面右上にあるレーダーは、ステージのいろんなものを表示している。例えば赤なら宝箱。黄色なら編集ポイントなどだ。これを把握して、最短でたどりつけるように工夫しよう。


画面をズームアウトすればレーダーも広範囲に

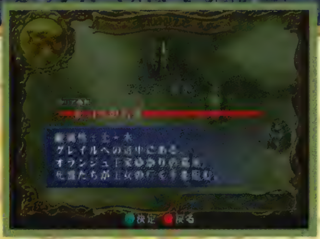
妖精博士に出会う

このステージでは、妖精博士に会うことができるぞ。博士に妖精について一通り話を聞いたら、ワールドマップ上に妖精博士の家が現れるんだ。これでいつでも行けるぞ。


赤い妖精を集めて博士の所にいこう

アミアン墓地

続いてはアミアン墓地だ。ここは画面が暗く、時折光るカミナリで地形をはっきりと読みとらなくてはいけないんだ。ステージ上の仕掛けも用意されているので、!マークの出る所ではその説明を読んだりして、仕掛けのヒントを探しておくといいみたいだ。カードもしっかりゲットしていこう。


今回紹介するステージの中ではかなり難易度の高いステージだ


いろんなところをチェックすると!マークがでることがあるぞ


不気味なクリーチャーが多く出現。相手の属性を見抜くのだ

召喚タイプの使い方

クリーチャーを召喚するタイプのカードは、なるべく、敵の背後に回るような感じで使うといいだろう。敵の密集地帯に投げると囲まれるので注意してほしい。


敵との間合いをはかって召喚しよう

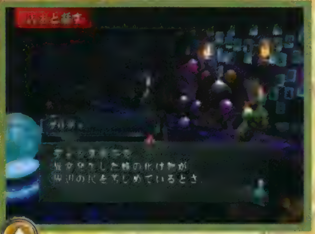
回復を忘れずに

気がつくとカティアの体力が激減していることも多いステージ。体力の回復は編集ポイントや回復系のカードでこまめにしておくこと。0になるとゲームオーバーだぞ。


青い妖精を捕まえると回復する場合もある

骨董屋 カードの売買やクラスチェンジを

ロワール平原をクリアするとワールドマップ上に、グリディの骨董屋が現れる。ここでは、カードを売買したり、カードのクラスチェンジなどをすることができる。また、グリディと話をして、うわさ話を聞くことで、ワールドマップ上に、新しく行ける場所が増えたりもするぞ。チェックを忘れないようにしよう。


ここでうわさ話を聞くと…

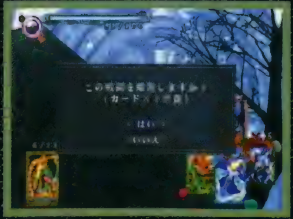

カードの売買などができるぞ


クラスチェンジもここでできるのだ

こんなことにも注意しよう

ギブアップ時のペナルティ

バトルの途中で逃げることも可能だが、この場合、持っているカードを1枚、ペナルティとして失うことになってしまう。どーしても逃げたい場合を別として、バトルはなるべく戦うようにしてほしい。


ここで1枚カードを抜かれるのは、ちょっとつらいのだ

回復カードを持とう

デッキには30枚のカードを編成できるが、攻撃系ばかりではなく、回復系のカードも何枚か用意すること。戦闘中の回復はこれでしかできないので、ボスクラスの敵との戦いには必須になってくるぞ。


回復系のカードを召喚して使ってみました。結構ハデです

NBAストリート

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	NBAストリート
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売日	3月22日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	10ブロック

NBAのオールスターが登場する3on3のストリートバスケゲームがいよいよ発売。華麗なプレイがバシバシ決まる快感はプレイしてみる価値大いにアリだぞ。

クールな奴等がストリートでPLAY!!

今月は「CITY CIRCUIT」で仲間になるキャラを紹介するぞ

今月紹介するのは、「CITY CIRCUIT」モードでライバルチームとして登場するストリートキャラだ。彼らのチームと対戦して勝利すると、こちらのプレイヤーとしても登録できるようになるんだ。



かなり能力の高いキャラがそろっているのだ



NBAの選手もいいけどこちらの選手も



オリジナルチームを作りたいなら彼らだ



BIGGS

●ビッグズ

205cmの長身とジャンプ力で相手のボールを奪い取るぞ



ビーコンヒルで相手チームに勝利すると登録できるぞ



見よ、この高いジャンプ力



そしてボールを奪い取るのだ



BONAFIDE

●ボナファイド

トリッキーな足の動きとスピード自慢のボナファイド



スピードをいかしたフェイクで高得点を稼ぎ出せるぞ



シュートだってお手の物だ



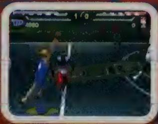
素早いフェイクで相手を翻弄



DRAKE

●ドレーク

ジャンプ力と2ポイントシュートならおまかせのドレークだ



一発逆転のシュートに期待するなら彼におまかせ



この位置からシュートを決めるぞ



お見事。素早く点をとるなら彼だ

そして絶対仲間にしたいのはこの人!!



MICHAEL JORDAN

●マイケル・ジョーダン

もちろんエア・ジョーダンは健在。華麗なプレイを楽しめるぞ



走・攻・守がそろったプレイヤー。まさに神のプレイなのだ



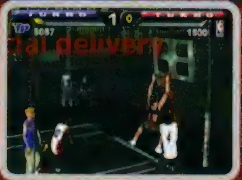
ディフェンスもうまい



もちろんダンクもすごい

オリジナル選手を成長させるのも楽しいぞ!!

このストリートプレイヤーたちを率いるなら、ぜひ自分の分身とも言うべきオリジナルキャラを作ってもらいたい。オリジナルキャラは、勝利するともらえるボーナスポイントをスキルに振り分けられるので、お好みの選手に成長させることもできるんだ。まさに最強のキャラを作れるぞ。キャラは男性、女性ともに選べるので、お好みのキャラを作り上げていこう。



とにかく試合で勝利すれば、ボーナスポイントをもらえるぞ



これだけ高ければ、かなりオールラウンドなプレイヤーに

BLOODY ROAR extreme



【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	ブラッディロア エクストリーム
発売元	ハドソン
発売日	4月25日予定
価格	6800円
ジャンル	獣化格闘
プレイ人数	1～2人用
メモリーカード59	3ブロック必要

新キャラクター「クロノス」。獣化形態はペンギン!!

獣へと姿を変えることで飛躍的な戦闘能力を発揮する「獣人」。今回は、そんな獣人の中でも、GC版で初登場となる新キャラクター「クロノス」を紹介しよう。いままで謎に包まれていた、獣人王国の王子クロノスだが、彼の獣人形態が判明したのだ。その姿はなんとペンギン! カワイイ外見だが、その実力とは…。



気品にあふれる獣人王国の王子



相手の獣人パワーを吸い取っている



獣化時の必殺技が炸裂!!

人間時





ユーゴの攻撃を華麗にさばく



強力な連続技も持っている。見た目に違わずスマートな攻撃だ

獣化時





背が低く上段攻撃があたらない



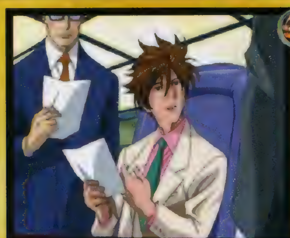
[illegible]などとっていると痛い目に合うのだ

オープニングムービーはアニメーション!

ゲームのオープニングデモシーンは約1分半におよぶアニメーションムービーで飾られる。このムービーキャラデザインはOVA「グラップラー刃牙」、TVアニメ「ベルセルク」等の作画監督を担当した馬越嘉彦氏が手がけているのだ。そんなかっこいいオープニングの一部をお見せしよう!



ガネーシャが抱える子供は…



獣人バトル大会の招待状が…



キャラクターたちに[illegible]



物思いにふけるアリス



ユーゴとブズジマも会場へ



ユーゴの獣化シーン



そしてバトルが始まる…

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 封印の剣

【GBアドバンス】

タイトル	ファイアーエムブレム封印の剣
発売元	任天堂
発売日	3月29日
価格	4800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	マルチカートリッジ対応
	GBA専用通信ケーブル対応

いよいよ発売となるGBA初の『ファイアーエムブレム』。FC時代を思い起こさせる荘厳なCMはもうご覧になっただろうか？ 今月よりマップ紹介を始めていくぞ。

新たな時代の勇者となれ。GBAで炎の紋章を掲げよ!!

初心者にも優しいチュートリアルモードがあるのだ

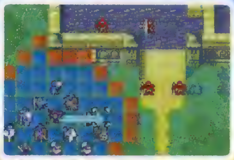
今回の『封印の剣』には、エムブレム初心者でも楽しめるように、ゲームのガイド機能とも言うべきチュートリアルモードが用意されている。ここで指示通り進めることで、エムブレムのシステムを学ぶことができる。



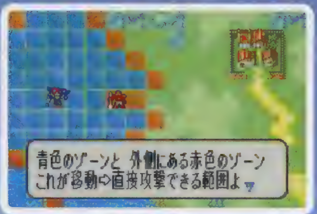
移動や攻撃の仕方などをここで学んでおこう

新ユニット「輸送隊」。その便利な機能とは？

今回初登場となる新ユニット、輸送隊。これは、手持ちで持ちきれないアイテムを保管しておける便利なユニットで、隣接することで、輸送隊にアイテムを預けたり、受け取ったりすることができるのだ。



味方にとっては心強いユニットだと言える



各コマンドやステータスなどはRボタンで説明が出るようになっている



最後にはボスキャラとの戦い方のシミュレーションもできるのだ



隣接して輸送隊のコマンドを選択すると、このような画面になる



ここで種類ごとに整理されているアイテムや武器を預けたり、受け取れる

新キャラクターは敵国ベルンの王と謎の女



ゼフィール
ベルン国王。彼の命令でベルン王国軍は各地に侵略を開始した。



イドゥン
ベルン国王ゼフィールのそば近くに使える謎の少女。

ベルン王国侵攻

今回の物語の舞台となるエレブ大陸。いくつかの地域に分けられたこの大陸は小さないざこざこそあれ、各国の力のバランスにより、大きな戦争となることはなかった。だが、ベルン国王ゼフィールにより、突如として他国への侵攻が開始される。ベルンは近隣のサカ草原やイリア地方を侵略し、リキア地方へとその魔の手をのばしつつあった。リキア地方は、いくつかの領主が同盟を結び、ベルンの侵略戦争を阻止すべく立ち上がろうとしている。一体、ベルンの侵攻はどこまで続くのか？ そして国王ゼフィールの真の狙いは？

今月よりマップ紹介スタート。君の戦略も求む

いよいよエムブレム最新作が発売間近。ニンドリでも今月よりマップ紹介など、エムブレムの世界を紹介していくぞ。そこで、モノクロページのFEファンクラブでも読者のみんなから、『封印の剣』のマイ攻略方法や、こんなキャラのこんな攻撃がおすすめ!! みたいなものを募集していこうと思ってます。第一章から、来月以降紹介ができそうな第11章までの、おすすめキャラや攻略パターンがあったら、下の宛先までハガキでおくってください。

あて先
〒102−0074
東京都千代田区九段南1−5−13 共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部
GFC3「FEFC」マイ攻略＆おすすめキャラ係

ベルン侵攻の影。ロイ、リリーナの運命は君の手にゆだねられた―。

～プロローグ～

リキア地方の領主、フェレ家の嫡男、ロイは、リキア一の大都市オスティアに留学中、父から城に戻るように命令される。ベルン侵攻の暗い影と、病の父を心配したロイは忠臣たちとともに、急ぎ帰路につくが、もう、そこに戦乱の運命が、彼らを待ち受けていたのだ。







ロイ
本編の主人公。職種はロード。初期武器はレイピアを装備

リリーナ
ロイの幼なじみで職種は魔導士。父はリキア同盟軍の盟主

スー
新ユニットの遊牧民。ベルンに故郷を侵略された恨みを持つ

チャド
盗賊。ベルンに恨みを持ち、ロイに協力を申し出る

ディーク
ロイの雇った傭兵。武器は大剣。戦闘のエキスパート

マーカス
パラディン。ロイのよきサポート役。序盤での要



マップ右からベルンの侵攻が始まる。舞台のリキア地方は真ん中下のあたり

第一章「運命の息吹」

ついに始まる新しい物語。エムブレムの世界観にどっぷりひたるのは、戦い方をおさらいしてからだ。



MAP
マップは下から上に進めていくルート。右下の村に訪問すると5000Gが入手できる

story 戦いの始まり。興奮と期待、そして仲間。

父から城へ戻れとの命を受けたロイとその忠臣たちの行く手を阻むのは山賊たち。久しぶりのエムブレムの戦い方を思い出すにはもってこいのステージだ。山賊の武器「斧」は「剣」に弱い。アレンたちで攻撃し、ロイでとどめを狙い、経験値を稼いでおこう。



山賊たちは小手調べ。各キャラの経験値を稼ごう



ステージの始まり前には物語のデモが紹介されるのだ



村や家は訪問できる。アイテムをもらえることもあるぞ

Data 味方データ
- ロイ(ロード)
- ランス(ソシアルナイト)
- アレン(ソシアルナイト)
- ボールス(アーマーナイト)
- マーカス(パラディン)
- ウォルト(アーチャー)

Data 敵データ
敵総数14
- アーチャー×2(てつの弓)
- 戦士×10(てつのおの)
- 山賊×1(てつのおの)
- ダマス／戦士(はがねのおの)

武器の3すくみを利用しよう。

戦闘は、「斧」「剣」「槍」の相性の3すくみを考えて攻撃するキャラを選ぼう。このマップでは「斧」を持つ敵しか現れない。「剣」を持つキャラで攻撃すれば、楽勝だ。槍装備のボールスは少し控えめにしておこう。

第二章「ベルンの王女」

敵国ベルンの中にも、この戦いを好んでいない人物がいる。ロイたちは、その人物に合うことになるのだが…。



左から右に攻めていくマップ。右下に味方増援が現れる。上の村に訪問するとアーマーキラーを。武器屋ではきずぐすりを買っておこう

Story お約束。シスター、早くも登場

ロイ達の前に現れたのは、ベルンと内通しているリキア同盟のひとりルードだった。しかも、彼らは地下にベルン国王の妹をさらい、戦況によってどちら側にもつけるよう画策しているらしい。そんな奴はぶっ飛ばすことに限ります。



シスターのエレンが合流。HP回復ができるライブの魔法が使えるぞ



こんなルードにはやられてもらいましょ



傭兵のディークが合流、戦力アップだ

Data 味方データ
●ロイ(ロード) ●ランス(ソシアルナイト) ●アレン(ソシアルナイト) ●ボールス(アーマーナイト) ●マーカス(パラディン) ●ウォルト(アーチャー) ●エレン(僧侶) ●マリナス(輸送隊) 【増援】●ディーク(傭兵) ●ロット(戦士) ●ワード(戦士) ●シャニー(ペガサスナイト)

Data 敵データ
敵総数20 ●アーチャー×2(てつの弓) ●ソルジャー×5(てつのやり) ●ソルジャー×3(てやり) ●戦士×5(てつのおの) ●戦士×1(はがねのおの) ●戦士×2(ておの) ●傭兵×1(てつの大剣) ●ルード/アーマーナイト(てやり)

傭兵たちの力に頼れ

途中で合流するディークたち。槍装備の敵には戦士のワードやロット、そしてボールスを。斧装備の敵にはディークやロイたちで倒すようにしていこう。

第三章「遅れてきた者」

ついに姿を見せるベルンの人間たち。国王ゼフィール、そして三竜将。彼らの力は圧倒的なのか？



初の城潜入マップ。左上の村にはチャドを向かわせてルゥと合流しよう。右の村を訪問すると、回復の杖、リライブがゲットできるぞ

View リキア同盟軍全滅?! ベルンと竜の復活。

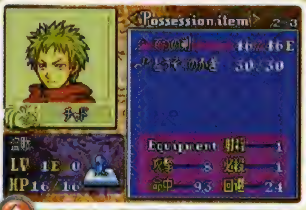
盗賊のチャドの案内でオスティア城に進むロイたち。敵の数が多いので、囲まれないように単独でつっこませないこと。チャドとルゥが合流するまで城の入口付近で固まっていてもいいぞ。ボスだけを残しザコを倒して、宝箱をしっかりとっておこう。リライブはエレンに手渡しておこう。



ベルンの三竜将がその姿を現す



ベルン国王ゼフィールの姿も



チャドがいれば宝箱も大丈夫

Data 味方データ
●ロイ(ロード) ●ランス(ソシアルナイト) ●アレン(ソシアルナイト) ●ボールス(アーマーナイト) ●マーカス(パラディン) ●ウォルト(アーチャー) ●エレン(僧侶) ●マリナス (輸送隊) ●ディーク(傭兵) ●ロット(戦士) ●ワード(戦士) ●シャニー(ペガサスナイト) 【増援】●チャド(盗賊) ●ルゥ(魔導士)

Data 敵データ
敵総数22～ ●アーチャー×2(てつの弓) ●ソルジャー×10(てつのやり) ●ソルジャー×2(てやり) ●アーマーナイト×3(てつのやり) 【増援】●スレーター／アーマーナイト(はがねのやり・てやり) ●ソシアルナイト×2～(てつの剣) ●戦士×2(ておの)

回復を忘れずに

輸送隊の登場で「きずぐすり」を大量に買っておいても保管できるようになった。第二章のマップスタート付近に道具屋があるので、ここでしっかり購入しておこう。

第四章「同盟の崩壊」

リキア同盟から離脱するもの。それはベルンと内通しているとも言える。これからの戦いはつらい戦いだ。



MAP マップは右から左に攻めるパターン。真ん中下には武器屋、道具屋があるので、ロイの武器を補充しておいた方がいいだろう。右下からは敵となる海賊の増援があるので注意

Story 傭兵ルトガーは仲間になるのか?

トルバドールのクラリーネ、傭兵のルトガーなど敵陣営から飛び出してくるユニットが登場するマップ。傭兵のルトガーはぜひこちらの戦力として欲しいところだが、一体どうすれば仲間にすることができるだろうか? 自軍はマップ真ん中まで行かずに、ルトガーの登場を待っておいた方がよさそうだ。



三竜将のひとりナーシェンはイヤな奴



クラリーネと会話するルトガー

Data 味方データ

●ロイ(ロード) ●マーカス(パラディン) ●アレン(ソシアルナイト) ●ランス(ソシアルナイト) ●ウォルト(アーチャー) ●ボールス(アーマーナイト) ●マリナス(輸送隊) ●エレン(僧侶) ●ディーク(傭兵) ●ワード(戦士) ●ロット(戦士) ●シャニー(ペガサス) ●チャド(盗賊) ●ルウ(魔導士) 【増援】●クラリーネ(トルバドール)

Data 敵データ

敵総数:ラウス兵×15
●ソシアルナイト×10(てつのやり×6)(てつの剣×4) ●遊牧民×2(てつの弓) ●アーチャー×2(てつの弓) ●エリック/ソシアルナイト(はがねの剣/てやり) 【増援】●ルトガー/剣士(キルソード) ●戦士×2(てつのおの) ●アーチャー×1(てつの弓) ●海賊×2~

手応えのあるマップが登場

真ん中上の村に訪問したいのはやまやまだが、あまり軍を進めすぎると敵のソシアルナイトの餌食になってしまうので、ゆっくりめの進軍でいってみよう。

第五章「炎の紋章」

相変わらず、山賊たちがジャマをしてくれます。ここは経験値稼ぎマップなので、思いっきり戦っていこう。



MAP 攻略手段としては真ん中下の扉まで行けば、扉は開き、一気に城を攻められる。剣装備キャラ大活躍マップだ。上の村を訪問すると「ガントのやり」をもらえるぞ

Story 新たなる力。新たなる戦い。

真ん中下の扉を開けば城に攻め込むことは容易だが、経験値を稼ぎたいなら上から遠回りしてもいいだろう。上の村でもなにやらイベントがありそうなので、訪問することをおすすめする。ロイやシャニー、ディークなどのレベルアップにつとめたいマップだ。



上の村ではナンパな神父がいるんだけど…。彼は一体?!



山賊さんたちも懲りませんなぁ



村の訪問もお忘れなく

Data 味方データ

●ロイ(ロード) ●マーカス(パラディン) ●アレン(ソシアルナイト) ●ランス(ソシアルナイト) ●ウォルト(アーチャー) ●ボールス(アーマーナイト) ●マリナス(輸送隊) ●エレン(僧侶) ●ディーク(傭兵) ●ワード(戦士) ●ロット(戦士) ●シャニー(ペガサス) ●チャド(盗賊) ●ルウ(魔導士) ●クラリーネ(トルバドール)

Data 敵データ

総数23
●ドリー/山賊(キラーアクス・ておの) ●山賊×4(ておの) ●戦士×8(はがねのおの) ●傭兵×3(てつの剣) ●傭兵×2(はがねの剣) ●傭兵×1(はがねの大剣) ●魔導士×1(ファイヤー) ●遊牧民×2(てつの弓) ●遊牧民×1(はがねの弓)

誰も死なせないのが一番

このゲームではユニットは死なせないことが大事だ。HPの低いキャラは、ピンチになったら、体格の大きいキャラで救出して、戦線を離脱させよう。

ファミリーテニスアドバンス（仮）

【GBアドバンス】	
タイトル	ファミリーテニスアドバンス(仮)
発売元	ナムコ
発売日	6月予定
価格	未定
ジャンル	テニスゲーム
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 1カートリッジプレイ対応

登場選手に能力値を設定するなど、テニスゲームのエポックメイキング的な作品としても知られている、『ファミリーテニス』の最新作が登場だ。これでいつでも手軽に対戦が楽しめる！

テニスゲームの名作がGBアドバンスに帰ってきた！

打球の速さやジャンプボレーのアリ・ナシなど、能力の違う選手が登場することで、ファミコン全盛期に高い人気を誇った『ファミリーテニス』の最新作が、GBアドバンスに帰ってきた！『ファミリーテニス』では、打球が速い選手ほどサーブが決まりにくいといった特徴もあったが、今回のGBアドバンス版は、より遊びやすいように難易度が下げられているようだ。また、今回は4つのゲームモードが用意されているほか、最大4人までの対戦プレイや、アイテム要素の追加など、内容も盛りだくさん。今月は、収録ゲームモードを中心に紹介しよう。



「ファミリー」の名の通り、みんなで手軽に楽しめるテニスゲームだ



お祭りの中での試合など、ユニークなコートも用意されている

お楽しみ要素満載！ゲームモード紹介

モードその1 エキシビジョンマッチ

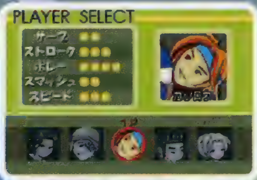
好きなキャラクター・好きなコートを選んで、1試合プレイするモード。シングルス・ダブルスの選択はもちろん、装備アイテムの選択や、対コンピュータ戦・友達との通信対戦など、自由に試合条件を設定できる。ちなみに、カセット1本で最大4人までの対戦プレイが楽しめる点も、このゲームの大きな特徴だ。



最大4人まで参加できるダブルスは、盛り上がること請け合いだ



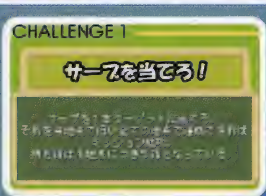
装備アイテムによって能力が変化するぞ



ゲーム開始時は、16人の選手が選べる

モードその2 チャレンジ

「コンピュータキャラのサーブを、5本中3本レシーブしろ!」など、指定された課題を次々とクリアしていくモードだ。課題は全部で10種類が用意されていて、その中からランダムで選ばれる4種類を、プレイヤーはチャレンジしていくのだ。優秀な成績でクリアした場合、素晴らしいアイテムが入手できることもある。



まず課題のクリア条件が表示される



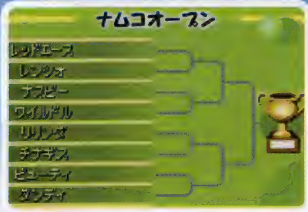
ボールを当てて30秒以内に車を破壊だ！



5球の持ち球で、サーブをターゲットに当てることができるかな？

モードその3 トーナメント

CPUキャラクターを相手に、テニスのトーナメント大会を勝ち進んで、優勝を目指していくモードだ。難易度の異なる5つの大会が用意されていて、最初に参加できる大会は1つだけだが、優勝するとよりレベルの高い大会へと進める仕組みだ。また、大会で優勝するごとに、なにか特殊なアイテムが手に入るらしい。



トーナメントは、勝ち進むにつれて徐々に難易度が高くなる

モードその4 トレーニング

サーブ・スマッシュ・ラリーなど、テニスの基本動作を練習するモード。球種やボールの落下位置からターゲットの位置まで、練習条件を設定して、30球1セットの練習をするのだ。多くの球をターゲットに当てると、アイテムがもらえることもある。また、壁にボールを打ち込んでラリーの練習をする「スカッシュ」も楽しめるぞ。



トレーナーに球を出してもらって練習するのだ

ひつじのキモチ。
HITSUJI NO KIMOCHI

【GBアドバンス】	
タイトル	ひつじのキモチ。
発売元	カプコン
発売日	4月19日予定
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

とある牧場の昼下がり。1匹のヒツジが柵を越えてみた。続いて次々と柵を飛び越えるヒツジたち。牧場からヒツジがいなくなちゃった!

逃げるヒツジと追うコリー!!

牧羊犬を操作して、逃げ出したヒツジを制限時間内に所定の場所へ誘導すればクリアとなる、というヒツジ追いかけゲーム。制限時間を過ぎてしまったり、クリアの規定数よりヒツジが減ってしまうとゲームオーバーだ。簡単なルールなんだけど奥が深いかも…。



ここがゴール地点だよ



2匹の牧羊犬が選べるよ



逃げたひつじをゴールまで誘導だ!



いろんな障害物があるんだ



時には川を飛び越えることも

いろんなヒツジが登場。ステージもたくさんあるよ!

牧羊犬やヒツジには性格があるんだ。ヒツジの気持ちを考えなくっちゃ。



なんだか紫色になっちゃってるけど…



黄色はロック。なんかスゴイしかけが…



このヒツジはビービーなのかな?

PLAYER ●プレイヤー



コリー
平均的でまじめなハンサム君。ヒツジ失踪に責任を感じている



ボーダーコリー
のんびり屋で楽観的なスイートハニー。緊迫感はなし!

HITSUJI ●ヒツジ



ひつじ
人をあまり恐れず、群をなして暮らしているので扱いやすい



ローズ
まとまりやすく、捕まりやすい。しかも逃げにくい性質



ロック
山岳地帯に住む野生のヒツジ。頑固で言うことを聞かない



ビービー
自己中心的でまとまりにくい。臆病で難度が高いが、羊毛は超高価

4コマまんが ヒツジげきじょう by 美鈴 秋

コリーのキモチ。



ニンドリ＆カプコンの4コマ連動企画。『ひつじのキモチ。』公式ホームページにも美鈴先生の4コマ掲載中!!
●カプコンホームページからジャンプ!
[http://www.capcom.co.jp]



ヒツジのキモチも考えてあげようね



ひつじのキモチモード。キモチが重要だ

NINTENDO DREAM

ロックマンゼロ
ROCKMANZERO



【GBアドバンス】	
タイトル	ロックマン ゼロ
発売元	カプコン
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

政府によるレプリロイド狩り。そしてゼロが復活する!

レプリロイドのイレギュラー化を恐れた政府が、言いがかりに近い理由で次々とレプリロイド達を逮捕し処分をし始めた。そんなレプリロイド達と一緒に暮らしている元科学者のシエルは、とある場所に眠っている伝説のレプリロイド「ゼロ」を目覚めさせ、助けを求めたのだった…。ゲームには全10ステージ、16種類ものミッションが用意されていて、結果によってシナリオが分岐していく。ミッションを成功させることで、すべてのイベントやエピソードを楽しむことができるのだ。逆に失敗を繰り返すと、展開が早まり、遊べないミッションや、知らない情報が発生してしまうぞ。



↑100年の眠りから目覚めたゼロが活躍!



↑ボスキャラと遭遇したゼロ

ゼロを助けてくれるサイバーエルフ。全3タイプ、77匹以上!!

ステージ中に隠されていたり、特定のボスを倒すなど、様々な条件によって出現し、入手することができる「サイバーエルフ」。このサイバーエルフは、『ロックマンX』シリーズのサブタンクや能力アップパーツなどのアイテムに相当し、ライフゲージに関わる「ナース系」、アクション能力を向上させる「アニマル系」、敵や地形を書き換える「ハッカー系」の3種類に分かれている。さらに、効力に応じたA～Cの3段階に分類され、上級になるにつれてレア度が高く、その数もすくないのだ。



←様々な条件で入手できるサイバーエルフ



→サイバーエルフを育てることもできる



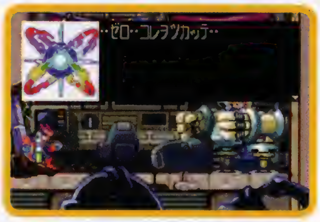
↑トランスルームでサイバーエルフをダウンロード。回復系のエルフだ



↑サイバーエルフを装備すれば、ゼロを援護してくれるぞ

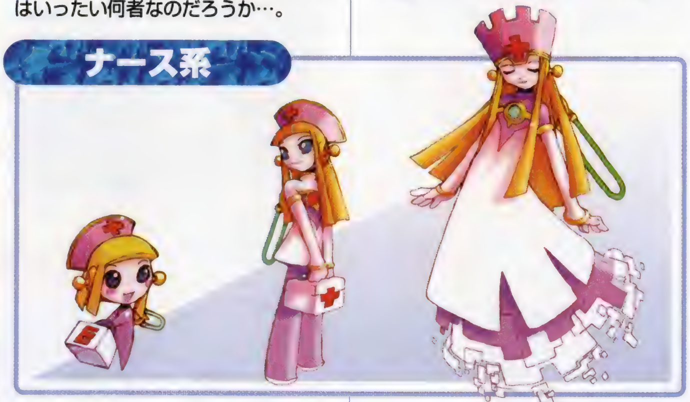
[UNKNOWN-X]

通常のサイバーエルフとは別に、ゼロがピンチのときに出現し、助けてくれるという謎のサイバーエルフもいる。復活したばかりで苦戦する「ゼロ」にゼットセイバーを与えてくれるなど、シナリオ進行上、重要な役割を果たしてくれるらしい。しかし、その正体はいったい何者なのだろうか…。



↑ゼロにゼットセイバーを渡してくれるアンノウン-エックス。いったい何者…!?

ナース系



アニマル系



ハッカー系

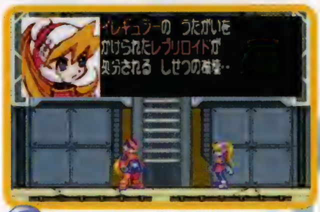


Stage ステージ紹介

各ステージはいくつかのミッションで構成されており、シエルがそのミッションを発令してくれる。ミッションクリアにかかった時間や、敵から受けたダメージなどの戦闘履歴から、ミッションリザルトとして7段階の評価があたえられ、レベルが設定される。そのレベルに応じてボスの繰り出す必殺技に変化が生じるというシステムだ。



レジスタンスの救出任務などもある



ミッションを発令してくれるシエル



レジスタンス

イレギュラーとして処分されそうになったが、なんとか逃げだし、シエルとともに生活をしているレプリロイドたち。他の仲間を救うためにレジスタンス活動を始めた。シナリオに合わせて、様々な活躍をする

St.1 忘却の研究所

各ステージは基本的に前半、後半の2種類のミッションに分かれており、それぞれに「ミュートスレプリロイド」と呼ばれるボスキャラクターが登場する。オープニングミッションであるステージ1の前半ミッションは「研究所脱出」。ネオ・アルカディアの追撃からシエルを守りつつ研究所を脱出する。後半ミッションは「ロストデータを回収せよ」だ。


▲最新量産番兵A型
ゴーレム


▶鋼球大魔神
マハ・ガネシャリフ



前半ミッション「研究所脱出」


前半最後に待ち受けるゴーレム



後半のボス「マハ・ガネシャリフ」


マハ・ガネシャリフの回転攻撃だ!

St.2 旧地上都市

瓦礫と損壊した都市の地下にあるレジスタンスの基地が舞台となる。前半ミッションは「スクラップ・レプリロイドを救え」。都市の郊外でスクラップにされていくレプリロイドを救い出せ! 処刑人の権限を持つアステファルコンが待ち受けている。後半は「巨大メカニロイドを止めろ」。レジスタンスを一掃しようとするネオ・アルカディアのローラー作戦を阻止せよ。


稲光る獄鳥
アステファルコン◀

超弩級自走弾頭
ヒッタイト・ホッタイド▶



地獄の番人「アステファルコン」登場



時間内にコイツを倒さないと…


雷系エレメントのサンダーチップ発見!


ヒッタイト・ホッタイドと戦うゼロ

St.3 地下鉄跡

前半ミッション「輸送列車を破壊せよ」。ネオ・アルカディアの輸送ルートを集中制御しているという秘密列車を利用した、レジスタンス基地の大規模な探索が行われ、すでに多くの拠点や仲間が失われていた。しかし、シエルの呼びかけに応えたレジスタンス同盟の活躍で、輸送列車を一時的に追い込み、フリーズさせることに成功する。あとはゼロの活躍を待つだけだ!

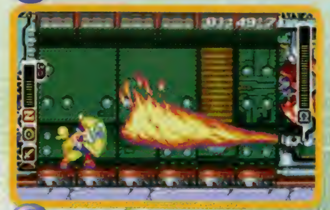

▲頭脳特急 パンテオンコア



条件を満たすと武器が追加される


メインの武器にシールドブーメランが!

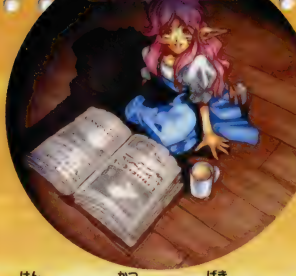

チャージをするとシールドを投げられる


炎を吐き出すパンテオンコア

SHINING SOUL

【GBアドバンス】

タイトル	シャイニング・ソウル
発売元	セガ
発売日	3月28日
価格	5800円
ジャンル	コミュニケーションRPG
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応



4人まで同時に楽しめる冒険活劇!

GBA専用通信ケーブルをつなげることで、4人までのプレイヤーが同じダンジョンを探索することができるというRPG。互いに声をかけながらゲームを進行させることができるので、ワイワイと楽しむことができる。今回は、プレイヤーが選択できる4つの職業の解説と、ステージ1～4の紹介をしていくぞ。



お互いに助け合いながらダンジョン探索



互いに声を掛け合って遊ぼう



ソウルを装備して強力な召喚魔法炸裂!!

キャラクターの特徴をつかんで育てていこう!

戦士

平均的に優れたオールマイティーなキャラ。接近戦が中心となるので、ステータスポイントは、STR（攻撃力）を中心に上げていきたい。が、DEX（器用さ）を上げないと攻撃がヒットしなくなるので、こちらもしっかり上げること。スキルポイントは、攻撃力重視ならアックスを中心に、遠距離攻撃ならスピアを、持ち味を活かしたければソードを中心に上げていこう。



ステータスはSTRとDEXを、スキルはソードを中心に育ててみた



タメ攻撃は、周囲を攻撃するアックスより、ダッシュ系のソードがいいだろう

ドラゴン戦士

戦士よりも肉弾戦を得意とするドラゴン戦士。とにかく攻撃力とフレイルを中心に育成していくと、かなり強いキャラになりそう。フレイルは、全キャラ中最も攻撃力の高い武器なので、ドラゴン戦士らしい戦い方ができるぞ。また、相手の防御力を下げるヨロイハカイや、反撃の炎を吐くブレスも上げていくと、よりいっそう個性を前面にだせるはずだ。



STRとDEXを上げることで、強力な攻撃を確実にヒットさせることができる



前方の敵に対して強力な攻撃となる、フレイルのタメ攻撃。少しスキはある

アーチャー

攻撃力が弱い反面、遠距離攻撃に長けている。タメ攻撃で連射をすることができるボウと、武器の飛距離を伸ばすヒキョリ、痛恨の一撃を与えるクリティカルを中心に育てていくと、かなり強いキャラに成長するだろう。ヒーリングを上げれば、時間で体力も回復するぞ。また、基本的に敵と離れて戦うので、確実にヒットするようにDEXを中心にステータスを上げていこう。



ステータスはDEXを、スキルはボウ、ヒキョリ、クリティカルをあげよう



タメ攻撃の連射は、かなり強力。基本的に敵と距離をとって戦おう

魔法使い

魔法の効果を上げるために、ひたすらINT（賢さ）をアップ!! ゲームを始めたばかりのころは、なかなか使いにくいキャラクターだが、広範囲に渡って効果を発揮するヘルブラストやインフェルノを使えるようになると非常に心強い。ただし、魔法は属性があるため、敵によって魔法を使い分けなければならない場合がある。偏ったスキルばかりを育て過ぎないようにしよう。



とにかくINTを上げまくる。スキルは、インフェルノ中心がオススメ



広範囲魔法のインフェルノ。まわりの敵を一気に焼き尽くすことができる

STEGE 1 ビーストマウンテン

最初のダンジョンとなるビーストマウンテン。さしたる強敵は登場せず、早い段階でボスとの戦闘となる。なるべく多くの敵を倒して経験値を稼ぎ、レベル3以上を目標にしてボス戦に挑もう。アイテムが一杯になったり、回復アイテムが足りないようなら、天使の羽を惜しみなく使うこと。



チュートリアル的なダンジョンだ



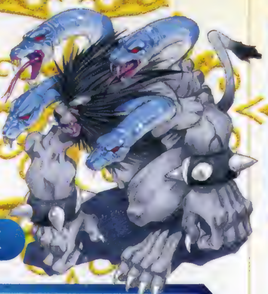
さして強敵は登場しないぞ



アイテムを拾って装備しよう



ボスの動きが止まったときがチャンス!



獣人王

STEGE 2 迷宮デスシャドウ

弓を放ってくる敵や、魔法使い、属性のある敵など、敵のバリエーションがぐっと増える。敵に囲まれないようにしながら、地道にレベルアップをはかろう。ステージ1では手に入らなかった装備品も手に入れることができるぞ。間接攻撃をしてくる敵とあったら、まずはその敵から倒していこう。



障害物を盾に戦ってもいいだろう



魔法を放ってくる敵も登場する



比較的体力の高いミイラも登場



中心部を攻撃! そして第2形態へ…



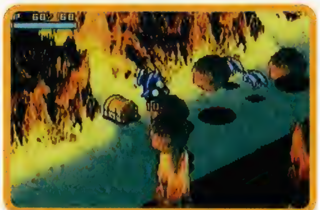
巨神兵士

STEGE 3 イゴール洞窟

氷の攻撃を仕掛けてくる敵や、体力と攻撃力が格段に高い敵などが登場。マップもだいぶ広くなり、似たような地形が多いので迷わないように注意しよう。もしもソウルを手に入れているなら、体力の高い敵を一掃できるように装備しておくと良いだろう。ボスのブルザムは高い攻撃力を持っている。



氷の攻撃を仕掛けてくる敵



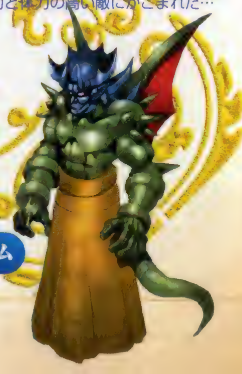
前方から岩が転がってきた!!



攻撃力と体力の高い敵にかこまれた…



ブルザムの攻撃力はあなどれないぞ



ブルザム

STEGE 4 異次元の森

このあたりのステージから、かなり手応えが出てくる。ボス戦手前まで進んだら、一度村に戻って再度ステージのはじめから挑戦してレベルアップをはかっても良いだろう。ボスのミシャエラは分身するので、本物を見極めて攻撃しなければならない。直接攻撃キャラだと、多少ツライかも…。



弓を放つ敵が所々に潜んでいる



かなり手応えのあるステージだぞ



新たな敵も次々と登場する



分身して魔法攻撃をするミシャエラ



ミシャエラ

パワプロクンポケット4

【GBアドバンス】	
タイトル	パワプロクンポケット4
発売元	コナミ
発売日	3月20日より発売中
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ついに発売されました!! もうお持ちの方はびっくりしたでしょうが、そーなんです。今回はすんごいサクセスモードが収録されているんです。さすが、パワポケですな〜。

今月はうわさの新サクセスを大紹介！

ファンタジー編が登場だ

通常のサクセスで3人の選手を作り上げると、サクセスファンタジー編をプレイできるようになります。なんと、剣と魔法の世界を舞台にした、新しいサクセスですよ。



これが、物語序盤のマップなのだ



主人公である君は、この世界を冒険しながら選手を育成していくんだ



最初はお使いです。戦闘などもありますので、気をつけて出発してね



まるでRPGのように、サクセスモードを進めていくことができるぞ



オープニングからすんごい設定で楽しませてくれますよ



ショップで能力の上がるアイテムを購入することもできるんだ



出ました!! まさかボスキャラでは?! ドラゴンに勝利するといいことあるかな？

>>もちろん いつものサクセスも 野球もありますよ!!

上の画面を見ていると、これが野球ゲームであることを忘れてしまいそうですが、もちろん野球パートもしっかり丁寧に作り込まれています。実在のプロ野球12球団を初めとして、サクセスに登場する高校まで選択できるようになっているんだ。自分の育てた選手たちで、プロ野球球団に立ち向かうなんてこともできるのだ。



野球だけでなく、いろんなイベントが盛りだくさんなんだよね



トレーニングをして、作成選手を育て上げていくのだ



ペナントモードの自動試合画面だ。140試合を戦っていくのだ

ウイ・イレ

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN

'2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

【GBアドバンス】	
タイトル	ウイ・イレ
発売元	コナミ
発売日	4月25日
価格	5800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

人気の『ウイニングイレブン』がGBAで登場だ。直前に迫ったワールドカップ。その待ちきれない興奮を、このゲームをプレイしながら、待つことにしてはどうでしょう？

GBAでウイ・イレついに登場！

イメージキャラクターはゴン中山だ！

プレイステーションなどで、大人気のサッカーゲーム『実況ウイニングイレブン』が、ついにGBAで登場。サッカーゲームの興奮をそのままに、迫力のあるプレイが楽しめるようになっているぞ。しかも今回のイメージキャラクターは、ジュビロ磐田のゴン中山こと、中山雅史選手だ。



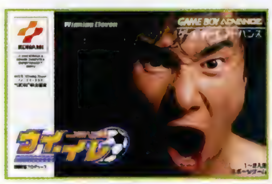
世界の強豪チームからセレクトできるぞ。君はどの国でプレイする？



画面も見やすく、操作性もバツグンだ。簡単なボタン操作なのも魅力的



来るべきサッカーの祭典に向けて、このゲームでじっくり遊んでおこう



ゴン中山のパッケージなのだ

悪魔城ドラキュラシリーズ

Castlevania キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲(コンチェルト)

【GBアドバンス】

タイトル	キャッスルヴァニア~白夜の協奏曲~
発売元	コナミ
発売日	6月6日
価格	4800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用

新シリーズに突入した『悪魔城ドラキュラ』攻撃方法にも新たな要素が加わり、さらにアクションとして楽しめるような作品になっているぞ。

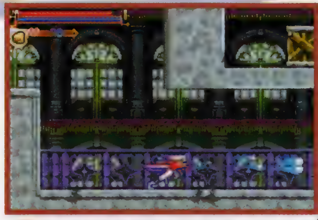
新システム「スペルフュージョン」で戦いの幅が広がるのだ!

サブウエポンにスペルブックを組みあわせて使うのだ

今回は斧や十字架などのサブウェポンに、スペルブックと呼ばれる魔導書を組み合わせることで、多彩な攻撃ができるようになったのだ。下の画面を見てもらうとわかる通り、ひとつのサブウェポンでも、魔導書によって、これだけの種類の攻撃方法ができる。状況に応じて使うと効果的だ。



中ボスのスカルナイトロードとの戦いだ



GBAの携帯性をいかしてクイックセーブシステムを採用しているんだ



死神

ドラキュラの腹心。城の謎を解き明かそうともしているらしいのだが…。

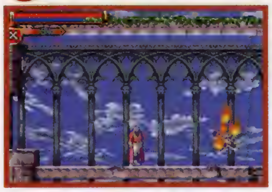


商人

城の中に店を構えている商人。支店がたくさんあるらしいのだが…。



十字架をノーマルで使うとこんな感じ



十字架+炎の魔導書で燃えさかる十字架



十字架+疾風の魔導書でこんな攻撃が

コナミアーケードゲームコレクション

【GBアドバンス】

タイトル	コナミアーケードゲームコレクション
発売元	コナミ
発売日	5月2日
価格	4800円
ジャンル	アーケードゲーム集
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

1980年代の名作アーケードゲームがギュっと詰まったゲーム集だ。6本のゲームが収録されているんだけど、今回は下の2本について紹介していくことにするぞ。

今月は「イーアルカンフー」と「フロッガー」について紹介するぞ!



イーアルカンフー

ファミコン時代の元祖格闘ゲーム。今回は通信による2Pモードや、新キャラも登場して、盛り上がりそう。

1Pモード

コンピュータを相手に勝ち抜いていくモードなんだ。



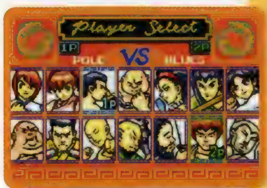
懐かしのイーアルカンフーが楽しめる



コンピュータを相手にバシバシ戦おう

2Pモード

通信ケーブルを使って友達と対戦できるモードなのだ。



これが登場キャラです。新キャラも登場



腕を磨いて友達と対戦しよう



フロッガー

カエルを操作して、車や障害物を避けて目的地にたどりつくゲーム。シンプルなんだけど、ドキドキするんだよね。

1Pモード

あのドキドキ感を再び味わおう。新グラフィック画面でも遊べるみたい。



昔懐かしの画面で楽しめます



新画面のモードもプレイできますよ

2Pモード

1カートリッジプレイで2P対戦が楽しめるのだ。



木にとびのって進んでいくのだ



どちらが先にゴールできるかな?

K-1ポケットグランプリ

【GBアドバンス】	
タイトル	K-1ポケットグランプリ
発売元	コナミ
発売日	3月14日より発売中
価格	5800円
ジャンル	格闘スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

K-1キャラがバシバシ動くこのゲーム。戦略性もとっても高いので、ただ技を出しているだけでは勝てないんだ。コンビネーションをうまく使って勝利に結びつけよう。

K-1ファイターの熱き戦いを再現せよ

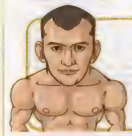
【各ファイターのコンビネーション技を覚えよう】

各ファイターごとにBボタン+方向ボタンの技が設定されている。これをうまく利用して、Aボタンの技と組み合わせてコンビネーションを作っていこう。アッパー系の技を持っているなら、Aの技を当てて接近しつつ、タイミングを見計らって使えば、より効果的。B攻撃を使いすぎてダウンをくらわないように間合いも慎重にね。

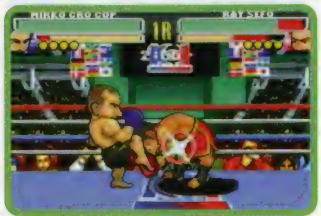

AからBボタンでのコンボを使おう


B+方向ボタンの組み合わせ技を覚えろ


必殺技の前にはダメージを与えておこう

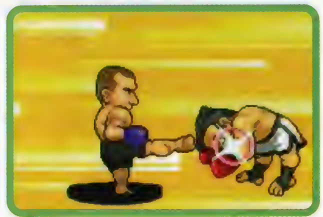

>>ミルコ・クロコップ選手を例にとって紹介するぞ

先日のK-1でハント選手を撃破したミルコ選手。彼のコンビネーションを例に、戦いの進め方を見ていこう。


まずはAで攻撃をあててから…


B+横で裏拳をヒットさせよう


B連打でダメージを加えて


あとはKOに持ち込めばいいのだ

神の記述 Illusion of the evil eyes KAMI NO KIJUTSU

【GBアドバンス】	
タイトル	神の記述~ILLUSION OF THE EVIL EYES~
発売元	コナミ
発売日	3月28日
価格	5800円
ジャンル	ストラテジック・カードバトル
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

戦略性が高く深く遊べるカードバトルゲーム。見た目はちょっと地味かもしれないけど、やりこむほど、そのおもしろさがわかっていくのが、ある種快感に近いのだ。

ヘックスによるバトルが奥深いカードゲーム

【VPを得て勝利宣言が通れば勝ちになるのだ】

このゲームの勝利条件は、VPと呼ばれるポイントを10ポイント以上蓄積し、なおかつ、そのターン内に相手の反撃が自分のVPまで届かないと判断して、勝利宣言を行うことだ。つまり、相手の反撃パターンも見極めた上での勝利宣言ができないと勝利することはできないぞ。そのためには、効率よくVPを獲得し、なおかつ、自分の陣地内に敵のカードを侵入させないような戦略が必要になってくるんだ。GBA版では、画面も見やすく戦略も立てやすいので実際のカードを始める上でのいい入門となるばかりか、戦略を極めることもできるぞ。ゲーム序盤では、チュートリアル的にプレイ方法を学べるので、初心者でも安心してプレイができるぞ。


自分だけのデッキを構築していこう


相手のカードを粉砕することが大事だ

【VPを得るには相手の陣地に踏み込むことが一番】

相手の陣地内に自分の手札をおければ、それだけでVPを獲得できる。手っ取り早く、相手の陣地内に攻め込むことができれば、早いターンでVPを得ることも可能なのだ。カードの特性を考えて相手陣内に攻め込んでいこう。


相手の陣地における手札を選んで


相手の陣地内に手札をおいていこう


対CPU戦でもこの戦い方がキホンだぞ


相手の陣地内では手札は横向きに

頭文字(イニシャル)D Another Stage

【GBアドバンス】	
タイトル	頭文字D Another Stage
発売元	サミー
発売日	4月26日
価格	5800円
ジャンル	RAC
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ヤングマガジンで好評連載中のコミックが、舞台をゲームに移して登場。普通のレースゲームとはひと味違う、頭とカンを使った走りがポイントの新感覚レースなのだ。

峠の熱い走りをコマンド選択+アクションで再現!

ライン取りやコーナリングなど、走りの操作をコマンド選択で行うレースゲームだ。といっても、短い制限時間の間に操作を決めなければいけないので、レースの緊迫感や臨場感はバッチリ再現されているのだ。ストーリーモードでは、主人公・藤原拓海のいるガソリンスタンドで働きながら、様々な相手とバトルを繰り広げるぞ。



ADVのような場面もある。運転の技術を教えてもらうとポイントが上がるのだ



通信対戦でのバトルも可能だ



パーツを買えば車もパワーアップする



このゲームのために何台もの車をCGで描き下ろし、GBAのデータに使用している。左から、AE86(ハチロク)、FD3S、FC3S。

息を飲む2台のバトル!

コーナーでの駆け引きが勝負の決め手。コーナー突入から抜けるまでの、一連の動作の組み合わせがベストなら、ちょっ速で走れるのだ。



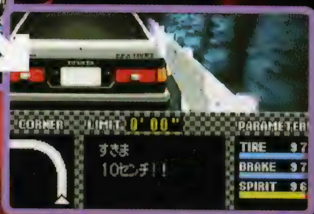
コーナー手前から操作開始。まずはコースのどのあたりを走るのか、十字ボタンの左右で決める



次にブレーキを踏むタイミングと強さをコマンド選択で決定。ここの操作が後々にも影響していくぞ



ブレーキ後すぐにコーナリングの走り方を選ぶ。タイヤやブレーキの耐久力にも注意しよう!



うまくいけば、こんな感じのグラフィックが挿入される。コーナーの角度などでベストな走りは変わるのだ

実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス



GBAを持ってホールへ行こう!

「獣王」のキモともいえるサバンナチャンスを好きに練習できたり、毎回のフラグを表示できたり、実戦に役立つ機能が満載されている。GBアドバンス版の特徴は「システム手帳」。ホールに置いてある台の大当たり回数や、自分がどれくらい遊んでどれくらいのメダルを出したかなど、手帳のように書き込むことができるぞ。勝つためのデータ記録用にも使えるスグレ物だ。



収支を自動的に計算してくれるぞ



携帯機とはいえ、GBAなら実機の雰囲気をそのまま再現できるのだ。音も完璧

【GBアドバンス】	
タイトル	実戦パチスロ攻略法! 獣王アドバンス
発売元	サミー
発売日	3月22日
価格	4800円
ジャンル	ETC(パチスロ)
プレイ人数	1人用



1台1台のデータを細かく記入できるので、次の日に勝てる台が読めるかも!?

どーもくんの不思議(ふしぎ)てれび™

【GBアドバンス】

タイトル	どーもくんの不思議てれび
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	ETC
プレイ人数	1人用

たくさんのゲームが詰まっている『どーもくんの不思議テレビ』。今月はその中から1本、なかなか手強いシューティングゲームを攻略するぞ。

いたちの女の子「たーちゃん」がホウキに乗って大活躍！

『どーもくんの不思議てれび』には、たくさんのゲーム（番組）が入ってるけど、今回はその中でも特に完成度の高いシューティングゲーム「魔女っちたーちゃん」の攻略をするぞ。基本的なゲームの流れは、ステージ内にある8つの植木鉢に水ボムを撃ち、全ての花を咲かせることが目的だ。そのとき、ステージ内に出てくる3色の木の実を集めると、色々なパワーアップができるぞ。色の組み合わせでパワーアップの種類が変わるので、右の表を参考にしよう。花が全て咲くと悪い魔法使いのおばばが出てきて、モンスターに変身するぞ。4つの世界をクリアすると、最後のおばばが登場し、倒せば番組クリアになるのだ。悪い魔法使いをやっつけて、消された花を取り戻そう！



タイトル画面の「おまけ」で、右のパワーアップ表が確認できるぞ



オープニングでは主題歌の歌詞とメロディーが流れる。みんなで歌おう

パワーアップ表	
スピードアップ	ボムショット
はなツイン	フラッシュ
はなトリプル	はなふぶき
ワイド	むてき
3WAY	オプション
5WAY	シールド
ボム	バリア
ボムパワー	1UP
	なし

↑ 3色のラインは、それぞれ必要な木の実の色と量。

ボス戦を大攻略だぞ!!

1面



1面に登場するボスは巨大なキノコだ。最初のボスなので、倒し方さえわかればそれほど苦戦はしないはずだぞ



レーザーを撃つ前の発射口が弱点だ



かさの色が濃くなって反撃もきつくなる

2面



まるでドラゴンのような2面のボス。胴体部分をそれぞれ攻撃しないと倒せないぞ。火の玉攻撃に注意しよう



ボス戦前に5方向ショットを用意しよう



火の玉攻撃は、けっこう強烈だぞ

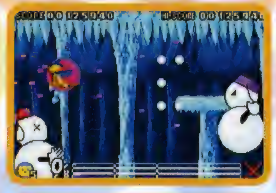
3面



2匹の雪だるまにはさまれた状態で戦うボス戦。背後の雪だるまからの攻撃を、もう片方の雪だるまに当てるといい

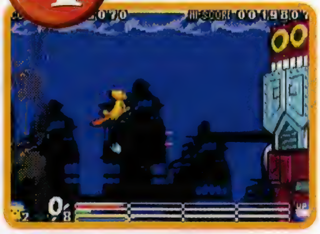


左右の雪だるまを、交互に攻撃していく

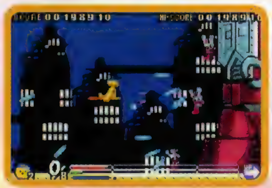


頭のバケツがずれた時がチャンスだ

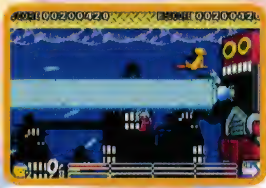
4面



巨大なロボットが登場する4面のボス戦。小さなロボットがどんどん出てくるので、それを撃ち落としながら倒せ！



ミニロボットは、3方向にビームを撃つ



この位置で撃てば、意外に楽勝なボスだ

川のぬし釣り5 ～不思議の森から～

【GBアドバンス】

タイトル	川のぬし釣り5 ～不思議の森から～
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	3月8日より発売中
価格	4800円
ジャンル	釣りRPG
プレイ人数	1人用

今月は魚釣りに便利な仕掛けリストを紹介しよう。仕掛け選びが上達すれば、魚も釣りやすくなるぞ。エリア4までの釣りノートをコンプリートするために役立てよう。

今月はエリア4までの魚が釣りやすくなるリストを紹介！



それぞれのエリアには、スタート地点にあるこの扉を通って行くことができる。前のエリアをクリアしないと次のエリアには進めないので、順番に進もう

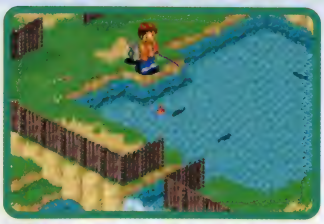
魚を釣るにはまず、その魚がどの仕掛けに興味を示すのかを知らなければならない。下の表を見れば、魚の好みの仕掛けがわかるので参考にして欲しい。ちなみに数値が"0"の物は、全く興味を示さないので注意しよう。逆に数値が高いものは、よく釣れる仕掛けなので、狙っている魚がある場合は効率のいい仕掛けで挑もう。表の中で色分けしている所は、特に興味が高い仕掛けと全く興味がない仕掛けだ。

〔魚の好みが表で分かるぞ〕



興味の度合いを数値にしてあるぞ。数値が大きいほど、興味があることを示す

〔魚影サイズと糸の関係〕



太い釣り糸は、魚の興味度をマイナスする。魚影サイズと相談して糸を決めよう

魚の名称	ミミズ	昆虫	エビ	カエル	ねりエサ	スピナベ	ミノー	Dダイバ	クランク	ジグスピ	ソフト	ラバジ	フロッグ	コメント	出現エリア
ヤマメ	5	7	3	0	4	7	6	6	6	8	7	5	0		1
イワナ	5	6	7	8	4	7	6	6	6	7	6	7	7		1
アマゴ	5	6	7	4	4	7	6	6	6	8	7	5	0		1
イトウ	4	5	6	7	4	6	5	7	7	5	5	5	5		1
ワカサギ	5	6	3	0	4	7	6	4	5	8	7	5	0		1
サクラマス	5	6	7	6	4	7	6	6	6	8	7	5	5		1
ナマズ	5	6	7	8	4	7	6	6	6	6	6	8	6		1
コイ	5	4	3	0	9	5	4	4	4	4	6	7	0	ねりエサが効果的。	1
ハクレン	5	5	6	4	4	4	5	5	5	6	7	7	4		1・4
ライギョ	5	6	7	8	4	7	6	6	6	6	5	7	8		1・4
ピラルクー	4	5	6	7	4	4	6	6	6	5	5	6	6	王家のルアーが効果的。	2
シルバーアロワナ	5	6	7	6	4	7	6	6	6	6	6	6	0		2
ピラニア	5	6	7	8	4	7	7	7	7	7	7	7	7	何でも良く釣れる。	2
淡水エイ	5	6	4	0	4	6	5	3	4	7	7	6	0		2
トゥクナレ	5	6	7	8	4	7	7	7	7	7	7	7	7	何でも良く釣れる。	2
ドラド	4	5	6	7	4	7	5	7	7	5	6	7	8		2
ティラピア	5	6	7	4	4	7	6	6	6	8	7	5	4	ジグスピナーが効果的。	2
ナイルパーチ	4	5	6	7	4	7	6	6	6	5	7	7	7		2
ペーシュ・カショーロ	5	6	7	8	4	7	7	7	7	7	7	7	7	何でも良く釣れる。	2
タライロン	5	6	7	8	4	7	7	7	7	7	7	7	7	何でも良く釣れる。	2
キングサーモン	4	5	6	7	4	6	6	6	6	8	5	6	5	ジグスピナーが効果的。	3
レッドサーモン	5	6	7	8	4	7	7	7	7	8	7	6	5	ジグスピナーが効果的。	3
グレイリング	4	5	6	7	4	6	6	6	6	8	5	6	5	ジグスピナーが効果的。	3
ブラウントラウト	5	6	7	8	4	7	7	7	7	8	7	5	7	ジグスピナーが効果的。	3
レインボートラウト	5	6	7	8	4	7	7	7	7	8	7	5	7	ジグスピナーが効果的。	3
スチールヘッド	4	5	6	7	4	7	6	6	6	7	5	6	6		3
オショロコマ	5	6	7	8	4	7	7	7	7	8	7	7	7	ジグスピナーが効果的。	3
アークティックチャー	5	6	7	8	4	4	7	7	7	8	7	7	7	ジグスピナーが効果的。	3
ノーザンパイク	4	5	6	7	4	6	6	6	6	5	6	6	6		3
チョウザメ	3	4	5	6	4	4	5	5	5	5	5	6	5		3
パンガシウス	3	4	5	6	4	4	5	5	5	5	5	6	5		4
ナイフフィッシュ	5	6	7	8	4	7	6	6	6	6	8	8	8		4
シルバーシャーク	5	6	7	8	4	7	6	6	6	6	7	5	7		4
レッドアロワナ	4	5	6	3	4	6	6	6	6	6	6	7	0		4
キッシンググラミー	3	4	5	0	4	4	5	5	5	5	5	6	0		4
コクレン	5	5	6	4	4	6	5	5	5	6	7	7	4		4
ソウギョ	5	4	3	0	9	5	4	4	4	4	6	7	0	ねりエサが効果的。	4
アオウオ	5	6	7	8	4	7	6	6	6	6	5	7	6		4
ゴールデンアロワナ	3	4	5	2	4	6	5	5	5	5	5	5	0		4

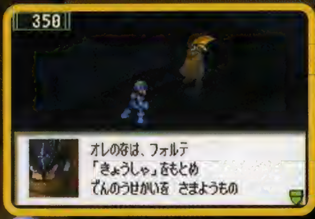
バトルネットワーク ロックマンエグゼ2



【GBアドバンス】	
タイトル	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1人用（対戦のみ2人）
備考	GBA専用通信ケーブル対応 マルチカートリッジプレイ対応

クリア後の隠しシナリオ。真フォルテも登場!!

熱斗とロックマンの前に立ちはだかる、悪の組織「ゴスペル」。ゴスペル首領との戦いに勝って、無事にエンディングまでクリアしたかな? ゲームをクリアしてエンディングを見ると、メインメニュー画面の「つづきから」の横に★マークがつくよね。この★がついているセーブデータでプレイすると、ウラインターネット4からWWWのシークレットHPへ行くことができ、隠しシナリオをプレイすることができるぞ。そこには隠しボス3体（ファラオマン・ナパームマン・プラネットマン）と真フォルテがいるんだ。先にすすむ条件は厳しいけど、なんとか頑張って真フォルテとの対決をめざそう。そして、真フォルテのナビチップをゲットしようぜ!!



隠しシナリオの最後は真フォルテ戦だ



まさに最強と呼ぶにふさわしい強者。不規則にワープをしたり、ドリームオーラを使用することもある

真フォルテ

ウラインターネット 4



ウラインターネット 5



ウラインターネット 6

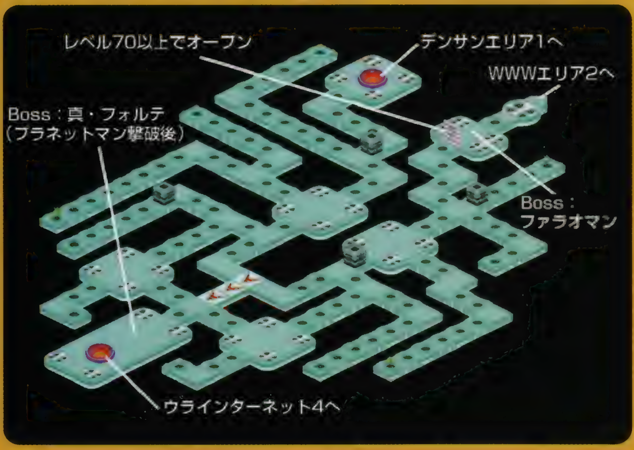


ウラインターネット 7

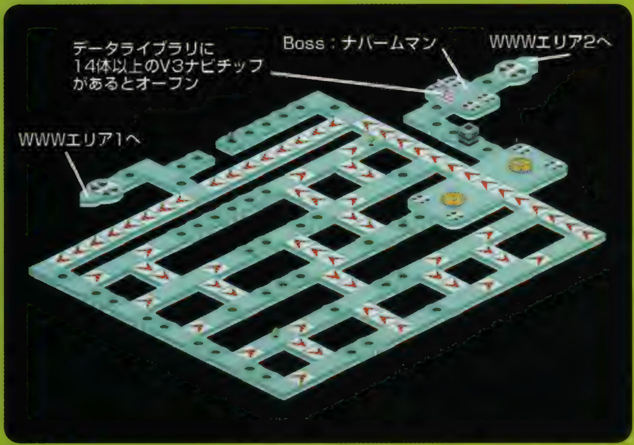


インターネットの最深部。フォルテをめざせ!!

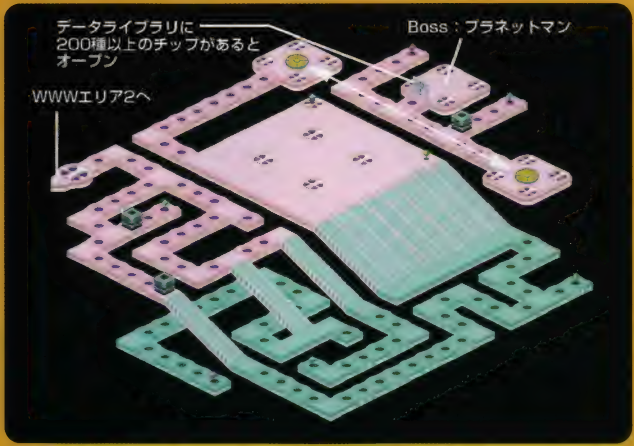
WWWエリア1



WWWエリア2

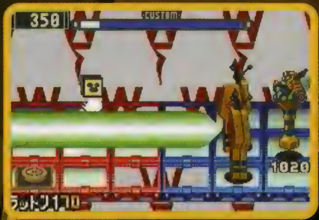


WWWエリア3



Boss：ファラオマン

はるか昔の高度文明の王だけが使用できたという伝説のナビ。ふたつの大きな棺桶を盾がわりにして攻撃をしてくる。棺桶を破壊することはできないので、棺桶の隙間から狙うか、頭上から攻撃をしかけていこう。ロックマンがヒート属性ならば、貫通効果のある火炎放射も有効だぞ。



↑ 棺桶からレーザーをはなってくる。ラットンやファラオトラップにも注意



Boss：ナパームマン

軍事目的で何者かが開発したという、破壊力のあるナビ。設置された砲台とともに高速移動を繰り返しながら攻撃をしかけてくる。砲台の攻撃は、ロックマンに照準が合う前に避けることができるが、ナパームマンのナパームボムは避けにくい。着弾した地面に残る炎にも注意が必要だ。

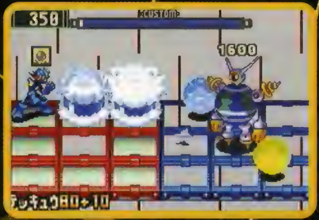


↑ 高速移動をするので攻撃を当てにくい。回復チップやナビチップを用意しよう



Boss：プラネットマン

某大国に墜落した未確認飛行物体から回収したプログラムをもとにして、何者かが作り出したという噂のナビ。敵のバトルエリアが1マスしかなく、ロックマンのエリアもかけているため、攻撃に有効なチップが限られている。スキをついてプログラムアドバンスなどで攻撃していこう。



↑ 3マス先に投げるタイプのチップは全く役にたたない。チップの選択は慎重に



スナップキッズ SNAPKID'S

【GBアドバンス】

タイトル	スナップキッズ
発売元	エニックス
発売日	発売中
価格	5980円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

奥の深いスナップシステムと、カードゲーム初心者でも楽しめるバランスのバトルシステムが融合したカードRPG。今回は、知ってると10倍得する情報をお届け！



サブイベントに幻のワンダー キミはすべてを見られるか!?

サブイベントの見つけ方

このゲームは、必ずやらなきゃいけない必須イベントの他に、より道をしたときに遭遇するサブイベントがたくさん隠されている。でも、物語を進めてしまうと二度と見られなくなるから注意！　各エリア内のサブイベントは、そこのエリアキーパーを倒す前だったら、だいたいは見つけられるぞ。

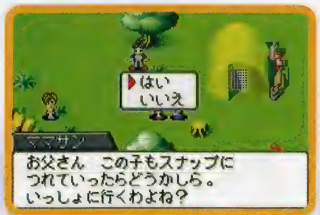
グルグル湖にて（オーシャンエリア）

たとえば2つめのエリア、町のちょっと南にある湖には、イベントが2つ用意されているのだ。1つは湖の中央に入ると、新種のワンダーが出現するぞ。

それから、湖の右上あたりでキャンプをしている家族と一緒にスナップへ行くと、めずらしい水地形のチロリに出会うことができるのだ。



新種のワンダーはどんな姿かな？　リンゴを持っていくといい技を出してくれる



家族連れからスナップのお誘い。エリアボス戦でも使えるカードが手に入るぞ

ヒロタカとかくれんぼ（各エリア）

各エリアのどこかに、かくれんぼ大好きのヒロタカが隠れている。ただし、最初のリーフエリアから順番に見つけていかないと出現しなくなるぞ（エリアキーパーを倒してしまうと、そのエリアのヒロタカとは会えなくなるので、その前に探そう）。ヒロタカを見つけるたびに、ちょっとめずらしいワンダーカードをもらえるのだ。



ヒロタカは、オーシャンエリアだと海岸線のヤシの木の隠れているぞ

レアワンダーはアイテムor通信で

ワンダーの中には、普通に進んでいるだけでは絶対に会えない種類が存在する。そんなレアなワンダーをスナップする方法の1つとして、アイテムを使う方法がある。特定のアイテムに反応して姿に変化が…!?　もう1つは、2つのカートリッジで通信交換すること。大変だけどその価値はあるぞ！

変身するワンダー

最初に見つけたときはなんの変哲もないワンダーなのに、ある特定のアイテムを使うと一瞬にして姿を変化させるヤツがいるのだ。具体的にはコケホドリやコルドなど。下の写真のコトラは、普通の状態だと小さいけど、はつでんきを使うと大きなコントラに！



コトラは、とあるイベントで出会える



はつでんきを投げると、電気エネルギーを吸収してコントラに変身するのだ

ドラゴンは超レア！

ドラゴンの種族は、ゲームをクリアすると組織される「ワンダー調査隊」のイベントでしかスナップできない。しかも、1本のゲームには1体のドラゴンしか出てこないのだ。友だちとドラゴンのカードを交換すれば、別のドラゴンをスナップできるようになるぞ。



　イラスト ウンノ タカオ

ワンダーが反応するアイテムリスト

下の表は、100体のワンダーがどんなアイテムに反応するかを表したリストだ。アイテムにはもっといろんな種類があるけど、とりあえず序盤から登場しているアイテムを中心にまとめてみた。●の「ライン移動あり」とは、だいたいどこに投げてもワンダーが寄ってくるアイテムのこと。つまり大好きなアイテムなのだ。これを参考に、いろんなポーズをスナップしよう！



アイテムはスナップステーションで購入。場所によって買えるものも少し変わるぞ



コルドが大好きなものの1つ、かがみ。スタイルをチェックしてるのかな？

ワンダー ＼ アイテム	りんご	ラジオ	にく	はなび	ガラスだま	ねずみ	ボール	クッション	ロボ	からしせんべ	こおり	プランター	あわマシン	ばくだん	ふうせん	えんまく	かがみ
アイン			●						○			●					
アクトマン						●					●			○			
アックス	●		○						○	○	○						
イカール														●	○		●
ヴァレリア								○									
ウイザドリ					●					●							
ウインズ		○									○			○	●		
ウッピー							○			○							
エアネーク																	
エビルマー	●				○												●
エリアス		○		●					○			●					
オキナロウ	○	●															
ガズーン			●		●				○	○				○			
カブホーン									●					○	○		
カマウッド					○					●							
キャットビ	●				○				●								
キュプット		●															●
キリコ		●	●			○						○					
グライダー			●			●					●			○			
クラウド		○							○					○			
クリネル			●									●		○			○
クルリ		●					○										
クロウベ									○								
クローバー			○			○			○								
クロノス		○						○						○			
クワーク	●	●								○							○
ゲゲクラゲ				○			●		○		○						
ケンダルス															○		
コクロチス	●		●														
コケホドリ		○				●											
コルド											●			○			●
ゴンタゴン									○								
コントラ			●			●	○										○
ザトゥ																	
サンドラン									○					○			
シーザース					●												
シャワバナ	●											●		●			
スイリュウ				●								●					
ズーボ															○		○
スパイク		○				●		○				●					○
ソード					○												●
タコビッチ	○	●					○		○		○						
ダブドラン							○		○		●		●				
タマアント														○	○		○
チロリ			●			○	●	●									
ツチトドン								○									
ツノサイ	○																
トビムカデ	○																
トムボー		○				●								○			
ドラドリル					●	●	○	●									

ワンダー ＼ アイテム	りんご	ラジオ	にく	はなび	ガラスだま	ねずみ	ボール	クッション	ロボ	からしせんべ	こおり	プランター	あわマシン	ばくだん	ふうせん	えんまく	かがみ
トンボーグ			●											○			
ネロ											●						
ハイヤー	○							○				●					
バクゴロウ				●								●					●
ハコハコ							○									○	
パタミイ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハニマール							○		○								
パプリカン	●		●		●									○			●
バリモア			●			○			○				○				
バルボマー	●		●		●					●							
ビックル			●				○	●									
ヒフキソウ		●										●					
ビュビュン																	
フェレム					●		●				●						
フタマポポ		●										○	○				
プチーラ					●		○										●
プチノコ	●						○	●					●				○
フライガ	●							○		●							○
フラミール		○			●									○			
フリーズン	●										●	○					
フリッパー		●		●	○							●					○
ブルゾウ	●								○								
フレイマー			○						○		●				●		
ベロッチ	○														○		
ホイッパー		○															
ホウ																	
ホタハネ				●									○				
マイタケ		●		●										○			
マクア																	
マグガリ																	
マムマム		●					○					●					●
マリモーン								●		○	○	●		○			
ミジオネラ								●									
ミラー									○		○	○			○		●
ムクロガイ	●		○			○			○	●							
ムサビー		●					●										○
メガートル	●					○							○				
メザーク								●						○			
メタマネギ						○								○			
メニヤシ						○			○								
メビュール			●						○								
モアンキン																	
モククモ						○		●				●		○			
モグライト														●			○
モッフー				●	○								●				
モルモル	●	○		●			●	●									
ユニホーン							○		○								
ルフルフ					●		●										
レイヤード		○	●			○								○			
ワックン																○	

※ ●=ライン移動あり　○=ライン移動なし

（マークのついているものは特殊な動作をするもので、カードに技が追加されないものも含みます）



春休み特別企画

ゲームキューブ・GBアドバンスともに発売タイトル数がずいぶん増えてきた。もうすぐ、タップリとゲームをプレイできる春休み！ これから購入するソフト選びの参考に、特別企画をお届けします。

特選 春のお買い物ガイド

目的別！オススメGBAソフト

GBアドバンスが発売されてから1年しか経っていないが、現在までに150以上ものソフトが発売されている。その中で、是非遊んでもらいたい良作ソフトを、目的別で3タイトルずつ紹介しよう。

みんなでワイワイ遊べるソフト！

GBアドバンスの特徴的な機能である、カセット1本で最大4人プレイが楽しめる「1カートリッジプレイ」に対応した、みんなで遊べる3タイトルを挙げてみよう。『F-ZERO』や『くるくるくるりん』もオススメできるぞ。

麻雀刑事

ハドソン 2001/7/12発売 5200円
1～4人用 1カートリッジプレイ対応

カセット1本で4人対局が楽しめるソフトはいくつかあるけれど、このゲームは、次々と発生する事件を麻雀で解決していく、刑事ドラマ風の1人用モード「ストーリー対局」が面白い！



おバカな設定が実にユニーク

いつでも気軽に遊べるソフト！

通勤通学の途中や、ちょっとした空き時間など、いつでもどこでも気軽に遊べるという、携帯ゲーム機の特徴を生かしたソフトを3タイトル紹介しよう。『チューチューロケット！』をはじめとしたパズル系ゲームもオススメ。

どーもくんの不思議てれび

任天堂 2002/2月21日発売 4800円
1人用

どーもくんが、様々なテレビ番組（ゲーム）の出演者になりきって活躍するミニゲーム集。番組の数は30種類もあり、しかも1つ1つの作りがしっかりしている、超豪華版。



シューティングゲームもある

1人でじっくり楽しむソフト！

32bitCPUの搭載により、ゲームの表現力が大幅にアップしたGBアドバンス。携帯機としてのみならず、普段家で遊ぶハードとしても活用されている。『黄金の太陽』をはじめとして、紹介した3本以外にも良作は数多い。

スナップキッズ

エニックス 2002/1/17発売 5980円
1～2人用 マルチカートリッジプレイ対応

ワンダーと呼ばれる生き物を撮影して、その写真でカードバトルを行うRPG。出来上がった写真の内容によってカードのパラメーターが変化するという、ユニークなシステムだ。

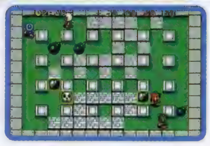


いい写真を撮れるかな？

ボンバーマンストーリー

ハドソン 2001/4/27発売 5200円
1～4人用 1カートリッジプレイ対応

惑星「ファンタリオン」で消息を絶ったマックスを救出するメインモードのほか、シリーズ恒例の「バトルゲーム」が収録されていて、カセット1本で4人対戦が楽しめる。



対戦はメチャ盛り上がるぞ

マリオカートアドバンス

任天堂 2001/7/21発売 4800円
1～4人用 1カートリッジプレイ対応

SFC時代からの超人気シリーズ。1カートリッジプレイの4人対戦はもちろん、1人用タイムトライアルモードの熱中性など、GBAユーザーなら持っていて絶対損はない1本。



モバイルカップも開催中！

グラディウスジェネレーション

コナミ 2002/1/17発売 5800円
1人用

一度クリアしたステージはいつでもコンティニューが可能で、得点に応じてチャレンジモードが出現するという、初心者から上級者まで幅広く楽しめるシューティングゲームだ。

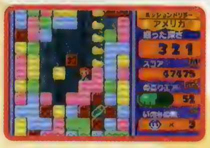


伝統のシリーズの最新作だ

ミスタードリラー2

ナムコ 2001/3/21発売 4800円
1～2人用 マルチカートリッジプレイ対応

上から崩れ落ちてくるブロックや、空気の残量に注意しながら、ひたすら下へ下へと掘り進んでいくアクションゲーム。一度始めたら止められない、中毒性の高さは特筆モノ。



主人公ススムくんも可愛い

逆転裁判

カプコン 2001/10/12発売 4800円
1人用

無実の罪を着せられた被告人を弁護して、無罪判決を勝ち取る法廷アドベンチャー。集めた証拠品で、検察側の証言を突き崩すという、論理力と推理力も刺激される、本格的な内容だ。

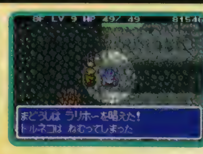


全4話構成で、やり応えがある

ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス～不思議のダンジョン～

エニックス 2001/12/20発売 5980円
1人用 GBA専用通信ケーブル対応

倒されると、レベルが1に戻ってアイテムも全て失うという緊張感がたまらない、「1000回遊べるRPG」の最新作。通信ケーブルを使って友達とアイテム交換ができるのも特徴だ。



難易度が低めで初心者に最適



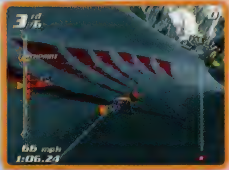
コレがオススメ!GCソフト

3月20日現在までに発売された、全17タイトルのゲームキューブソフトのうち、編集部が自信を持ってオススメできる6本を紹介しよう。間もなく発売の『バイオハザード』『スター・ウォーズ』も見逃せない。

SSX TRICKY

EAスクウェア 2001/12/27発売 5800円
1～2人用 メモリーカード:5ブロック

急勾配を滑り降りていくスピード感がたまらないスノーボードゲーム。華麗なトリックを決めた時の爽快感や、ノリのいいサウンドによって、プレイ感覚が実に心地よいのだ。多彩なコース設定も魅力的。



1人プレイのほか、2人対戦も楽しめる

スーパーモンキーボール

セガ 2001/9/14発売 5800円
1～4人用 メモリーカード:3ブロック

おサルが入ったボールを、下に落ちないように操作して、制限時間内にゴールを目指すという、緊張感がたまらないアクションゲーム。ボウリング・ビリヤードといったミニゲームも楽しめる、お得な1本!



ドキドキハラハラ、思わず手に汗握る!

大乱闘スマッシュブラザーズDX

任天堂 2001/11/21発売 6800円
1～4人用 メモリーカード:11ブロック

格闘ゲームは、複雑なコマンド操作など年々敷居が高くなる一方だった。しかし、このソフトは、全く初めてプレイする人でもバトルに参加できる手軽さと、極め尽くせないほどの奥の深さを両立した名作だ。

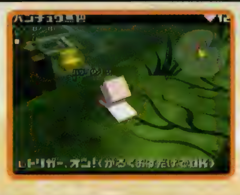


対戦はもちろん、1人プレイも十分面白い

動物番長

任天堂 2002/2/21発売 6800円
1人用 メモリーカード:13ブロック

最弱のドーブツ「ブタ」として生まれたプレイヤーが、狩りで他のドーブツを喰って生き延び、ボスを倒して強くなり、コービをしてコドモを残し、ドーブツ界の百獣の王を目指すという、本能が刺激されるゲームだ。



狩って喰って倒すアクションゲーム

どうぶつの森+

任天堂 2001/12/14発売 6800円
1人用 メモリーカード:59ブロック

どうぶつたちが暮らしている村の住人となって、毎日の生活を楽しんでいく。住民たちとのコミュニケーションや、このゲームで遊んでいる他のプレイヤーの村へお出かけできるなど、楽しくて新しいゲームだ。



リアルタイムでゲームは進行するぞ

ピクミン

任天堂 2001/10/26発売 6800円
1人用 メモリーカード:19ブロック

惑星に不時着したオリマーが、宇宙船を修理するため、ピクミンという不思議な生き物を操り、宇宙船の部品を集めるアドベンチャー。引っこ抜くと、オリマーの後をついてくるピクミンが、可愛らしくも切ない。



ピクミンは、引き抜いた人の後をついていく

編集部員の購入ソフトは?

編集部には、多くのGC・GBAソフトが、いつでもプレイ可能な状態で置いてある。そんな状況の中で、編集部員が自腹を切って購入したソフトと、所有ハードの色を紹介しよう(2/28現在)。

サオヘン

ゲームキューブ 所有タイトル数 6本

発売日にバイオレットを購入。ソフトは『ルイマン』『ウェーブレース』『ピクミン』『スマブラDX』『どうぶつの森+』『動物番長』と、任天堂の6タイトル。

GBアドバンス 所有タイトル数 6本

ポケモンセンター限定スイクンブルーを発売日に購入した。『F-ZERO』『黄金の太陽』『逆転裁判』『パックマン』『マリオカート』『ドリラー』の6本を所有。

マッシー

ゲームキューブ 所有タイトル数 2本

昨年の12月14日に、ブラックの本体と『どうぶつの森+』を同時購入。その他の購入ソフトは『SSX TRICKY』で、合計2タイトル所有している。

GBアドバンス 所有タイトル数 7本

GBA発売日にホワイトを購入。ソフトは、『グラディウス』『スパロボA』『Z.O.E』『オウガ外伝』『パワプロ3』『ドリラー2』『ワリオ』の計7タイトル。

ケイ大佐

ゲームキューブ 所有タイトル数 3本

昨年の10月26日に、『ピクミン』とともにバイオレットの本体を購入した。その後、『どうぶつの森+』『動物番長』を購入し、計3本所有している。

GBアドバンス 所有タイトル数 6本

GBAの発売日に購入したホワイトを愛用している。『スト2X』、『オウガ外伝』、『トルネコ2』、『ファイナルファイト』、『エグゼ』『エグゼ2』の6本を購入。

エンドー

ゲームキューブ 所有タイトル数 7本

発売日にバイオレットを購入したが、その後音楽CDプレイヤーが壊れたので「Q」に買い換え。任天堂全タイトルのほか、『モンキーボール』を所有。

GBアドバンス 所有タイトル数 24本

ポケモンセンター限定スイクンブルーを発売日に購入。任天堂全タイトルのほか、『EZ-TALK』6本セットを購入したため、所有数が跳ね上がっている。

中植センセ

ゲームキューブ 所有タイトル数 4本

バイオレットを全額前金で予約したものの、色々あって現在は「Q」を使っている。『ウェーブレース』『SSX』『ピクミン』『ルイマン』の4タイトルを購入。

GBアドバンス 所有タイトル数 6本

昨年のGBA発売日にホワイトを購入。『F-ZERO』『サンサーラ』『スナップキッズ』『オウガ外伝』『サイレントヒル』『メダロットナビ(クワガタ)』を所有。

かややん

ゲームキューブ 所有タイトル数 9本

発売日にバイオレットを購入。任天堂の6タイトルのほか、『SSX』『スーパーモンキーボール』『ソニック』の計9タイトルと、編集部最多の購入本数を誇る。

GBアドバンス 所有タイトル数 10本

発売日にホワイトを購入。『悪魔城』『Sk8』『F-ZERO』『太陽』『裁判』『ギルティギア』『グラディウス』『マリオ』『トイロボフォース』『麻雀刑事』の10本。

月刊 KO-RYAKUBON DREAM 攻略本ドリーム
NintendoDREAM × Nintendoスタジアム 任天堂ゲーム攻略本
MYCOM 毎日コミュニケーションズ

巨人が見られる南海のバルド島 世界初のツアー客無事？帰国

客は、かたや大満足 かたや息もたえだえ

バルド島を観光に訪れていた日本人観光客の一団21名が、予定の3泊4日を大幅に短縮し、日本を飛び立ってから1日も満たない今日、鳴田空港に帰国した。予定を繰り上げた理由は、ツアーの目玉であった巨人見物の途中で踏み潰されるなどの事故が発生したため。ツアー主催者が帰国を決めたときには、巨人の足に踏まれ重傷を負った人3名、建物崩壊によるけが人は12名にのぼっていた。しかし、観光客の中には継続を望む声も多く、主催したニンドリツーリストは第2陣の出発も予定しているとのこと。バルド島はこれまでどの国とも国交がなく、今回が世界初となるツアーだったため、出発前から危険な旅になるとの観測もあった。



↑観光客が撮影した写真から。島民の暮らしを助ける一面も見られるという

一番大変なのはツアーコンダクターなのか!?

現地を案内していた旅行会社によると、バルド島は地形や集落の位置が日々変化するため、観光スポットを覚えても全然役にたたないそうだ。どうやらこれも巨人の影響によるものらしいが、突然の災害といい、ツアーコンダクター泣かせの島のようだ。



→第2陣では、巨人のいない日没から翌朝巨人が小さい時間帯を選び、比較的安全な期間だけ滞在する予定

ツアー客たちの感想

- ●巨人は黄色じゃなくて赤だよ！（乱土熱都さん 20歳 男）
- ●巨人の手に乗れて、見晴らしも最高でした！（64DD子さん 16歳 女）
- ●巨人が暴れてるときも島民は玉乗りとかしてるんだもんなー。（度利胃夢さん 29歳 男）

Nintendo DREAM

6月号は、4月20日発売です。

特製シール VOL.68

お待たせ！ ニンドリ恒例のカレンダーシールだよ！

GCソフト人気キャラが大集合！ カレンダーシールの2002年度版だよ>>>

4 APRIL 2002



日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

5 MAY 2002



日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

6 JUNE 2002



日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

7 JULY 2002



日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

8 AUGUST 2002



日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

9 SEPTEMBER 2002



日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

10 OCTOBER 2002



日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

11 NOVEMBER 2002



日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

12 DECEMBER 2002



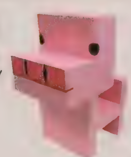
日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

1 JANUARY 2003



日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2 FEBRUARY 2003



日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

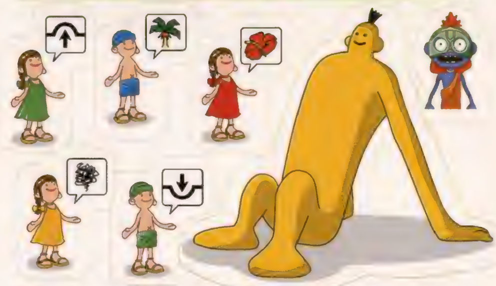
3 MARCH 2003



日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

こちらは『巨人のドシン』のシールだよ>>>





GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

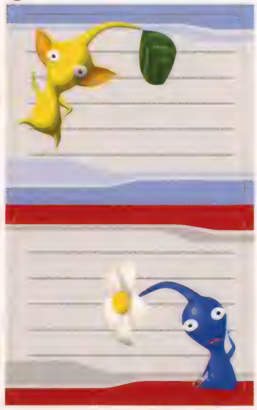
- NINTENDO GAMECUBE バイオハザード
- NINTENDO GAMECUBE NBAコートサイド2002
- NINTENDO GAMECUBE スター・ウォーズ ローグスコードロンII
- NINTENDO GAMECUBE NBAストリート
- NINTENDO GAMECUBE バトル封神
- NINTENDO GAMECUBE GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～

かわいいピクミンシールだよ>>>

PIKMIN ピクミン　PIKMIN ピクミン



GCのメモリーカード59に貼ってね



ゲームソフトファンクラブ3

GAME SOFT FUN CLUB3

2002 5

気がつくと64ドリームからニンドリになって早1年。読者からおめでと～葉書がくるまで忘れてました。担当のマッシーです。現在は「ファイアーエムブレム封印の剣」にハマり中。みなさんは？

スマブラ FAN CLUB

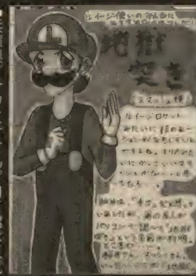
人気キャラ集計開始。お好きなキャラとワザを書いて送ってね。

来月まで集計して7月号（5/21発売）でスマブラキャラランキングをやります。

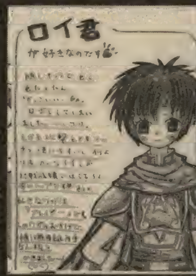
←東京都／TOA-1号さん。それと、あのカプセルはどこに隠し持っているのか不思議じゃない？



←愛知県／マリオ子さん。ルイ君ならではのワザだよね。田士様のふっとび加減も好きなんだよな～



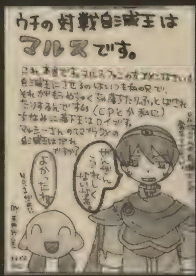
←兵庫県／サワミサさん。ロイ君は人気急上昇。好きなワザはブレイサーとか。あのサクっと感がいいよね



←岡山県／あさひさん。やっぱマリオですよ。ぜひマリオ64はプレイしてあげてくださいね。後は夏のサンシャイン



←長野県／金田梨恵子さん。マッシーの自滅王はピチューでした。でんこうせっかの間に落ちているんだよね～

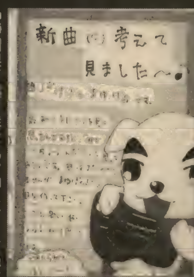


どうぶつの森 FAN CLUB

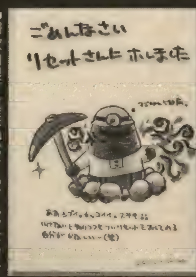
来月はニンドリでスペシャル企画を計画中!! お楽しみに

参加してくれると、ひばいひんのとってもいいものあげる!! ことになりそうです。

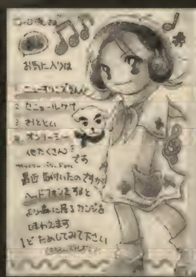
←東京都／オレンジの河童のつるさん。今度のカードeの第2弾は、けけ作曲の村メロがつくらしいよ



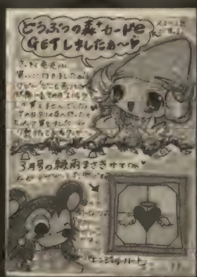
←静岡県／霜月祥さん。押してますね、リセット。通算5回目のリセットでは、奴が現れたのではないですか？



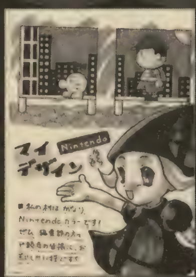
←和歌山県／真咲ねむさん。ヘッドフォンをするといいよね。しばらくかけっぱなしにしちゃいたくなるもの



←愛知県／猫月姫りとるさん。森カードは売り切れ続出で編集部も買えませんでした。今月末にはたくさん出るらしいよ



←愛知県／かきくけこるとさん。いいですね～この看板。服はスマブラのマークだよね。これまたかっこいい

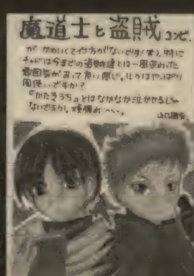


ファイアーエムブレム FAN CLUB

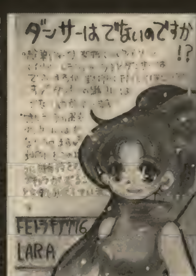
祝!! 発売まであとちょい。お先にプレイさせてもらってます。

いやいやいや、やっぱエムブレムですな。すでにリリーナにぞっこんなのですが…

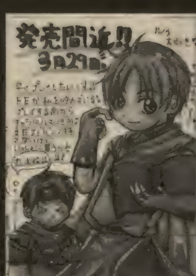
←香川県／山口雄貴さん。チャド&ルウコンビは第3章から合流します。早速活躍してくれますよ



←栃木県／溜口衣理さん。そーいえば、今回紹介している第5章まではダンサー出てこないなー。いずれは登場するかも



←群馬県／小森谷めぐみさん。ルゥ君人気も高まってきました。序盤で使える魔導士です。ファイヤーの魔法を使うよ



←千葉県／湯浅朱夏さん。ウォルト君は最初から味方にいます。体力が低いので、後方支援キャラとして活躍させてね



←千葉県／高坂裕子さん。通信対戦のお話は次回じっくりと。シューターは、ぜひ敵陣のど真ん中にぶちこみましょう



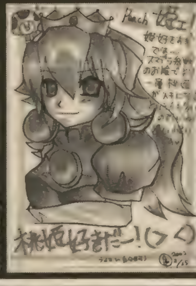
さて、ここからは読者の皆さんへの企画参加のお願いです。『ファイアーエムブレム封印の剣』をやりこんでいただいて、僕の、私のおすすめ攻略＆おすすめキャラなどを教えていただきたいのです。本来ならこの武器でいくところを、この武器でこう戦ってみました!! とか、このキャラはこーすると実は使い勝手がいい!! などの情報をお待ちしております。また、お気に入りのキャラのイラストも大募集。シスターのエレンが大好き!! とかディークに惚れました!! なんていう葉書も待っているよ。来月もFEFCはちょと拡大でお送りする予定でっす。

マリオファミリーFAN CLUB

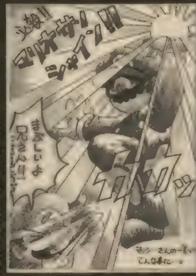
マリオサンシャイン!最新画像が出ましたよ。うれし～。

あれは落書きを消す水タンクだったようです。落書きしちゃ～ダメダーメ。

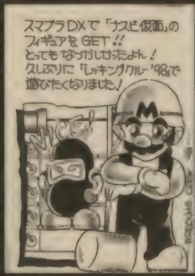
←埼玉県／蒼羽ゆりさん。ピーチだけに桃色片思いな気分。サンシャインではマリオと南の島にバカンスなんだって



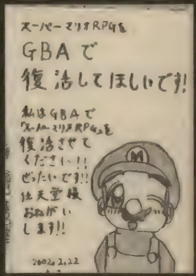
←神奈川県／刻樹勇騎さん。うわ、まぶし～。兄さんったら新しい技こさえたんだね。ルイージも登場させておくれよ



←埼玉県／茉莉花さん。トンカチ持たせてもマリオはプロ。今年はテニスとゴルフでも活躍しそうですよ



←神奈川県／ちーちゃんさん。これもいいよね。マロやジーノの活躍をもー一度見てみたいし。お願いしまっす任天さん



←岩手県／くりきんとんさん。ナーイスなアップのワリオ。彼もゴルフとテニスには出演してくれそうですね

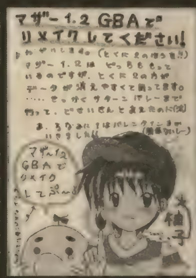


MOTHER復活祈願委員会

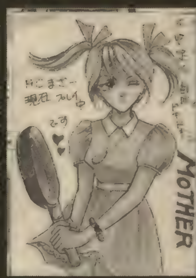
ファミコンの音源としては最高の曲なんだよね～『1』の曲って。

マザーのどのシーンが好きですか? 思い出たどって教えて下さいね。

←千葉県／柚子さん。GBAでリメイクするんならこれが一番なんだよね。なんとかできませんか任天さん。いやあマジで



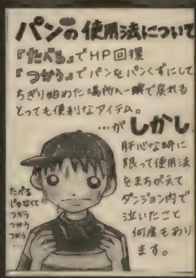
←埼玉県／Dr.Ryoさん。お久です。そーなんですよね、ファミコンが不安定な気がしてドキドキしちゃいますよね



←大阪府／弥生しくらさん。『2』ではパーティキャラが3人から4人になるんだよね。戦闘も楽しくなったし



←京都府／いちごどうふさん。マザーはこういった所もまたおもしろいんだよね ラスボス戦のコマンドとかね



←京都府／日鷹みかんさん。感動的なシーンが多いゲームだもんね。ラストに近づくにつれ、感動が深いんだよね



ポケモンFAN CLUB

今月は新ポケモンが公開されました。みなさんどーですか?

来月まで擬人化計画やりま～す。その次の企画案も募集してまっせ。

←広島県／まいこさん。ヘルガースーツって感じですごくいいかも。女スパイとかに向きそうだよね



←宮城県／紫虎つかささん。ブラッキーの印象的な黄色のわっかは、おしゃれアイテムとしても使えそう(笑)



←石川県／もなかくりこさん。何故にセーラー服なのじゃあ。でも、これなら仮装も簡単にできるかもね



←大阪府／いわし砂陽さん。メガネって感じする～。葉書の裏にあった擬人化ヒトデマンも傑作でしたよ



←東京都／吉野健三郎12才さん。擬人化してもカビゴンはぐーぐー寝ていそうだよね。クラスにもこんな子いない?

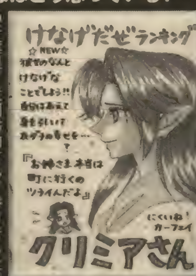


ゲーキャラランキング!!

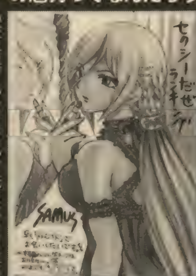
新ランキング案も受付中。いいアイディア待っていますよ。

ゲームキャラクターの魅力ってなんだろう?みんなはどう思っている?

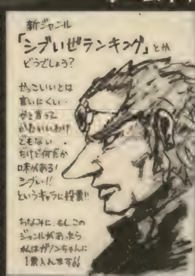
←新潟県／浅川日夢さん。このランキングをとるなら、クリミアさんぶっちぎりだと思うのですが。いやほんとに



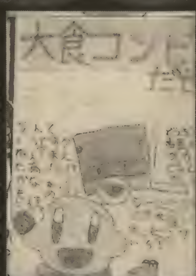
←千葉県／大飼鈴助さん。参りました。GC版はアメリカンなかたいになりそうなサムスですが、マは大飼サムスが好き



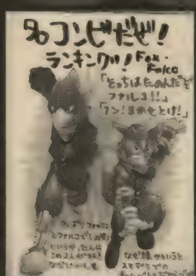
←岐阜県／かよこさん。先月はPNとコメントミスしちゃってごめんなさい。反省してます。お詫びの再掲載で許してね



←静岡県／あんこカビさん。彼らは喰いますわ。そりゃもーたくさん喰いますわ このランキングもおもしろいね



←京都府／菊池ショウさん。名コンビと言えばこの2人。口うるさそうなファルコだけど、これがいい味だしてるよね

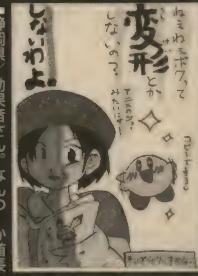


カービィFAN CLUB

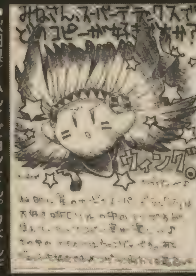
コロコロカービィ2の発売がちょっとのびそーです。

残念。なのでFCではスマブラやらSFC版やらアニメ版のカービィで盛り上がろう

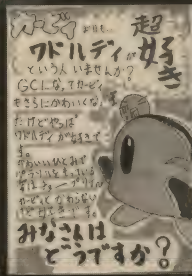
←静岡県／ラム若さん。そんなアドちゃんつれないんだから。国ろのカービィのはしゃきぶりがさいこー



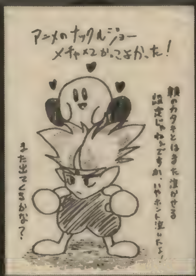
←静岡県／効果音さん。なんつーか酋長って感じのコピーだよね。みんなのおすすめコピーも募集しちゃおう



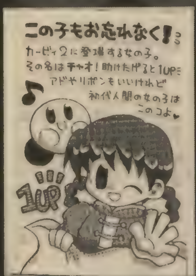
←秋田県／ハルイビョンさん。ワドルディもカービィ同様ぷよんぷよんしてそーだよね。あーさわってみたい



←神奈川県／ぜろ☆ゼロさん。ナックルジョーがアニメにも登場。しまった見逃しました。どんなだったか教えてくりー



←北海道／青月風花さん。そーいやそーでした。カービィ2も楽しいソフトでしたね。GBAでリメイクしないかなぁ

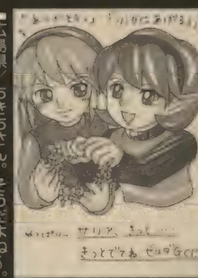


ゼル夫くん2002FAN CLUB

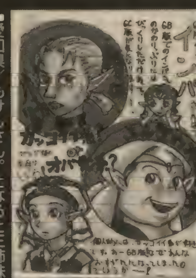
GC版『ゼルダ』のキャラ案募集をしてます。

こんなキャラが出て欲しい!! なんてのも募集しておりますですよ

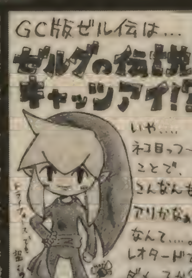
←埼玉県／あずま庵さん。なんかほのぼのカップル。GC版でもサリナのオカリナが聴きたいよね



←広島県／ちきちさん。そうだよね～。同じインパでもずいぶん違う。インパだけにインパクトが強いお顔になるのでは



←愛知県／もけしさん。となると三姉妹ですか？ゼルダねーさんに、サリアが妹たとちょといいかも



←岡山県／愛リーンさん。スマブラで鍛えた姫だから、今度は一緒に冒険してみたいよね。シークチェンジで！



←愛知県／緑雨まさきさん。キッドのちょっと不気味かつ憎めないキャラはGC版でも期待しちゃうよね

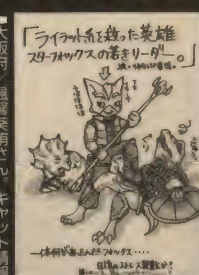


スターフォックスFAN CLUB

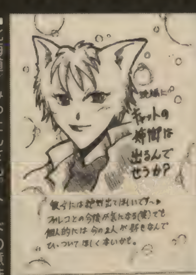
ついに発売日決定!! W杯開幕と同じ5/31なのです。

宮本茂氏いわく、100時間は遊べるゲームになっているとか…

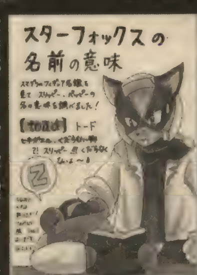
←富山県／ブルー・ピアスさん。フォックスのうっぷんが地上戦に出ているような気もします。スマブラの流れ？



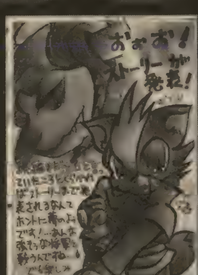
←大阪府／楓髯葵侑さん。キャット情報はいまだナシ。新キャラのクリスタルに負けずに出演してほしいよね



←北海道／みったんさん。トードの意味にはそんな言葉もあったとは…。スリッピーめげずにがんばれ



←東京都／こりんさん。めでたく5月に発売決定です。たっぷり夏休みまで遊べそうなボリュームだとか



←愛知県／きゆうけいこさん。今回のGC版ではいろいろと活躍してくれそーな、おねーさんですな



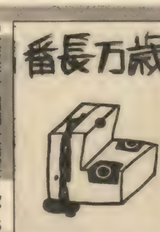
ハミ出しエンタメクラブ

ニンドリはもうかっているのですか？（東京都／ひいろ・くらうんさん）

ストレートでんなぁ。どうなんでしょ？ほどほどに…って感じでいかがでしょう。不景気だしね～。でも、それなりにご好評をいただいているみたいなので、ありがたい次第です。儲かって笑いが止まらなくなるまでがんばります。

何でもイラストコーナー

←埼玉県／まるきのこさん。ああ無惨な。でも番長の勢いって他のゲームにはなかったよね



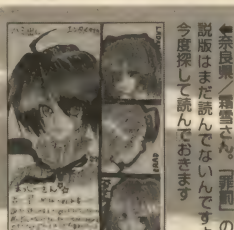
←大阪府／瑠璃一悟空さん。ありがとさんです。ロクドリと合わせて今年は6周年になりますよ



←福岡県／くらざわかずるさん。ハガキ裏のご指摘どうもでした。以後気をつけます（ぺこり）



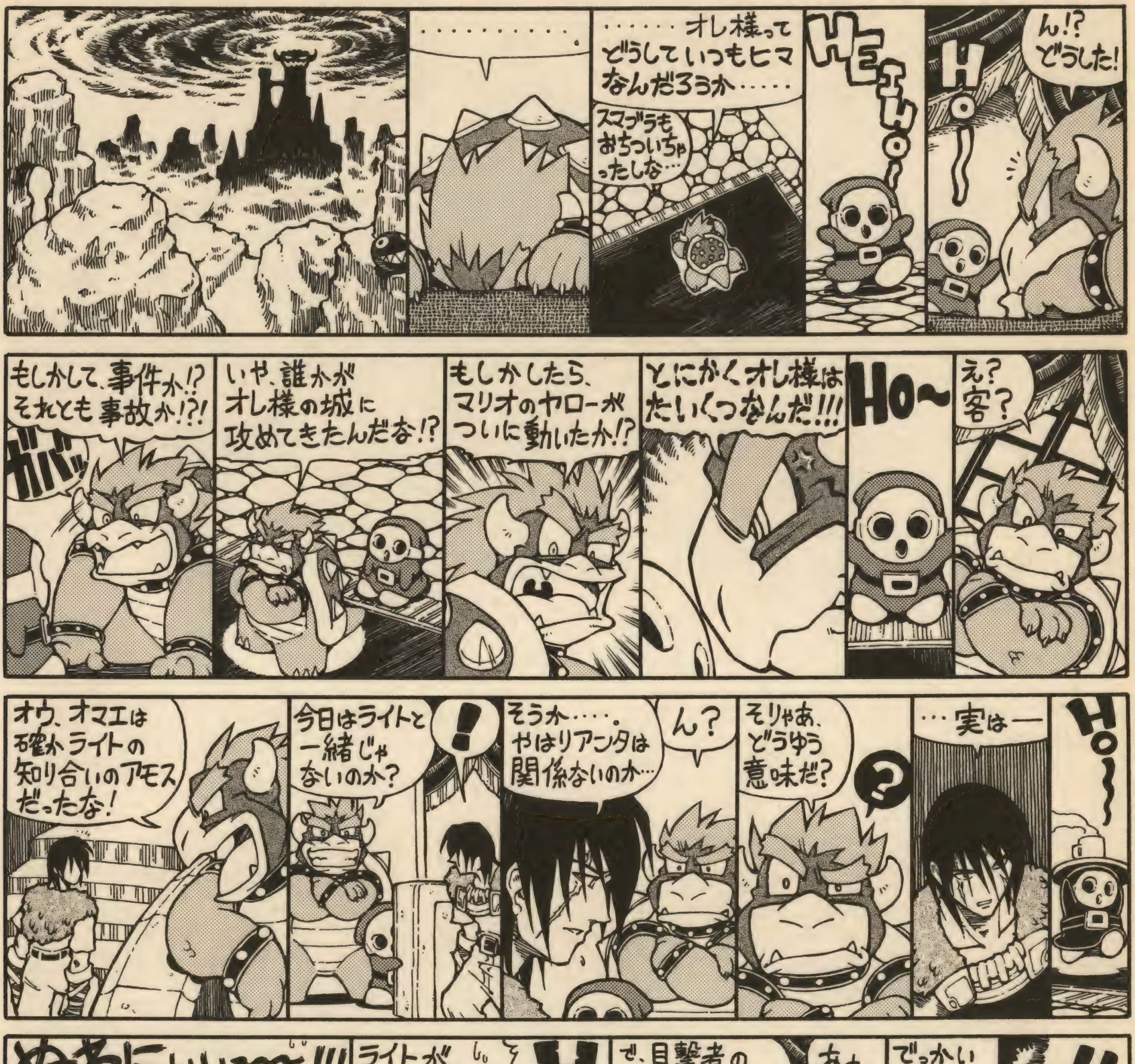
←奈良県／稲雪さん。「罪罰」の小説版はまだ読んでないんですよ。今度探して読んでおきます



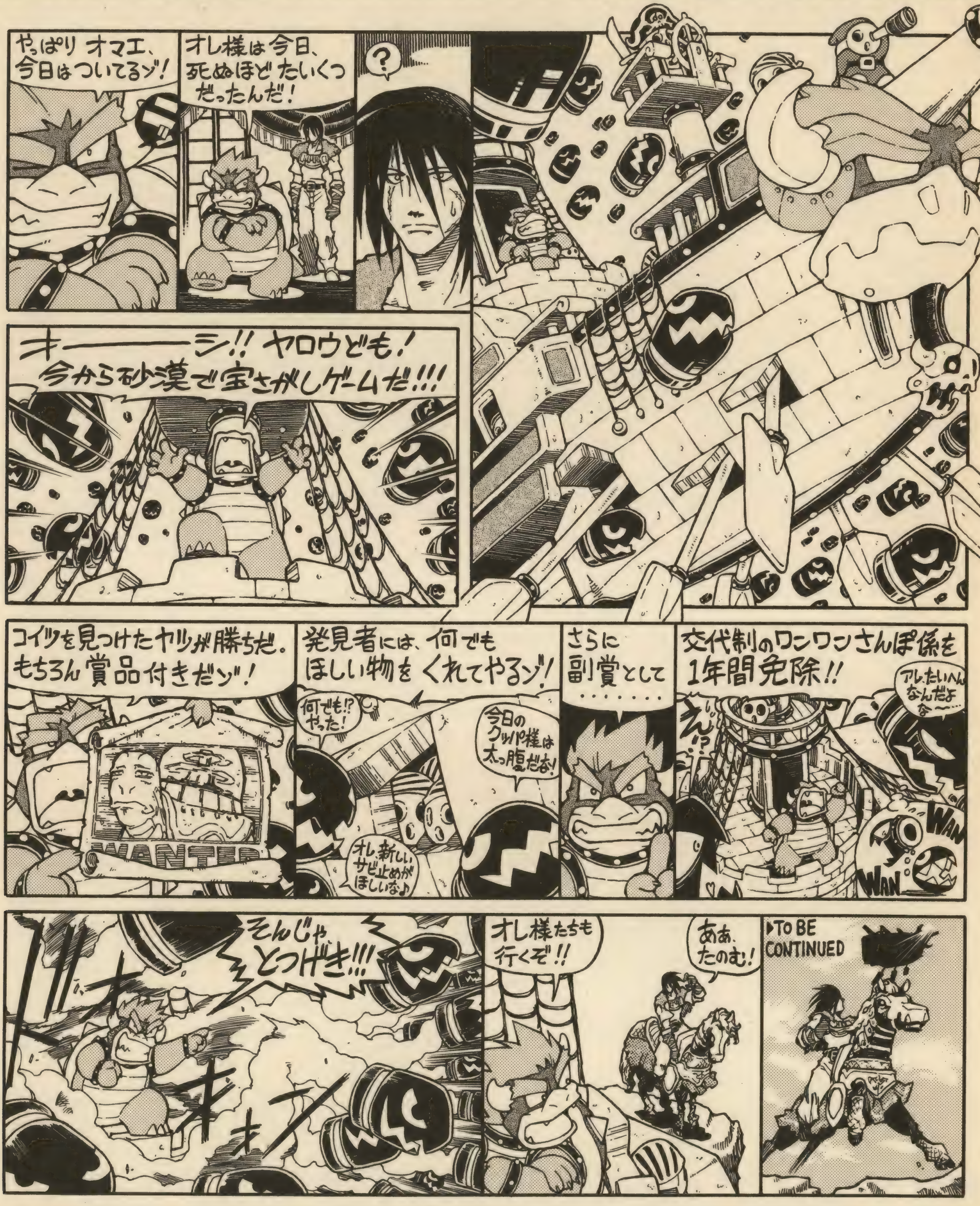


 ●第3回目。ライトを救うために、唯一の手がかりであるクッパ城へと向かったアモス。果たしてクッパは関係しているのかな?

このマンガはオリジナルストーリーです。ゲーム内容とは異なる部分があります。


・・・・・・・・・・・
・・・・・・オレ様って どうして いつもヒマ なんだろうか・・・・・・
スマブラも おちついちゃ ったしな・・・
HEIHO~
HO~
ん!? どうした!
もしかして、事件か!? それとも事故か!?!
ガバッ
いや、誰かが オレ様の城に 攻めてきたんだな!?
もしかしたら、マリオのヤローが ついに動いたか!?
とにかくオレ様は たいくつなんだ!!!
HO~
え? 客?
オウ、オマエは 確かライトの 知り合いのアモス だったな!
今日はライトと 一緒じゃ ないのか?
!
そうか・・・・。 やはりアンタは 関係ないのか・・・
ん?
そりゃあ、 どうゆう 意味だ?
?
・・・実は ―
HO~~
ぬわにぃぃ~~っ!!!
ガシャン
パリン
ライトが 意識不明!?
HO~
ピク ピクッ
で、目撃者の 証言によると、 でっかいカメが 関係してると ―
あぁ。
でっかい カメ・・・・ 意識が 不明・・・・
!!


おい、ヘイホー！
あの本を
持ってこい!!
HO～
オマエ、
ラッキーだぞ。
そのでかい
カメには
心あたり
がある。
何だって!?
HEIHO!
それは？
オレ様が昔、
世界を旅した時
に書いた本だ。
これには世界中の
生き物に関する
データが載ってるのだ。
それでライトの
症状だが……
ぱっと見は、
ねむってる様に
しか見えない
んだろ？
!?
どうして
分かるんだ!?
やっぱな。
そりゃあ、
ユメガメだ。
ユメガメ？
ホレ、
コイツだ。
コイツは不思議なちからで
人を夢の世界につれて
行く、夢の世界の番人だ。
まぁ、カンタンに言うと、
人の魂を夢の世界に
つれて行ったり、つれ戻し
たりできるヤツだ。
BODY
SPIRIT
REAL
DREAM
つまり、ライトを目覚め
させるには、コイツが
いないとムリってわけだ。
それで、ドコに
行けば会え
るんだ!?
ライトのまわりに
コイツがいな
かったのなら、
やっかいだ
ゾ……。
実はオレ様も
居場所を
知らん。
そんな
……。
数年前に
この城に
呼んだが、
それから
音信不通だ。
おいおい、
ドコに
行くんだ？
ユメガメ探しに
決まっている！
まだ村から
そうはなれては
いないはずだ!!
オマエ1人じゃ
どれだけ時間
が かかるか
分からんぞ？
その間にライトが
衰弱すりゃあ、
それこそ取り返し
がつかないだ
ろ～～～な。
……
しかし！



【編集部より】いよいよクッパが始動!! 物語もついに佳境です。中植せんせへの応援ハガキはこちらにお願いしますね

お便りのあて先は

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「DDD」まで。

Game Music Fan Club
ゲームミュージックファンクラブ

ゲーム音楽のサントラなどを紹介するGMFCです。担当はCD500円セールに歓喜し、勢いで30枚ほど購入し、まだ全部を聴いていないマッシーです。新品で500円だったからね〜。洋楽のベストものを買いあさりました。

TRACK 12

ゼルダの伝説ムジュラの仮面
オリジナルサウンドトラック





DATA

2000年6月23日発売
3675円［CD2枚組］
発売元：パイオニアLDC株式会社
品番：PICA-2006

リンクN64で2度目の冒険は、波瀾万丈の3日間

お待たせの『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』のサントラ紹介です。2枚組で発売されているCDは、まだまだお店でも購入できるほどの人気です。中にはオカリナで演奏できるスコア（楽譜）も入っていますよ。2枚組のボリュームに恥じない全112曲は、ゲームのサウンドそのままに感動を思い起こさせてくれます。クロックタウンの1日目、2日目など、ゲームの流れを意識できるような曲の構成もいいですね。また、昔からのゼルダファンにもうれしい「風のさかな」なども収録されていて、GB版で楽しんだ人にもいいかもしれません。今回のオカリナ曲は『時のオカリナ』に比べて、少ないのですが、割と難しめで、今でもそらで吹ける人は、なかなかいないんじゃないでしょうか？ 月が落ちてくるという不気味な雰囲気の中でのゲームでしたが、サウンドの方も、その不気味さを感じさせる曲が多いですよ。また、マロンのイベント失敗の曲なんかも入っていますので、あの、UFOもの(?!)イベントを思い出して笑っちゃうかもしれません。ゼルダファンにはおすすめのサントラですね。

収録曲

DISC 1
01. タイトルデモ
02. オープニングデモ
03. 追跡のテーマ
04. 洞窟
05. ムジュラのテーマ
06. 時計塔
07. お面屋のテーマ
08. クロックタウン1日目
09. 妖精の泉
10. 町長の家会議室
11. ミルクバー
12. グルグルの歌
13. クロックタウン2日目
14. 家の中
15. カマロのダンス
16. お店
17. 剣道場
18. ハートの器ゲット
19. クロックタウン3日目
20. キツネのクイズ
21. 的当て屋
22. 踊り子
23. ミニゲーム
24. 終末
25. 天文台
26. ゼルダの回想
27. オカリナ「時の歌」
28. オカリナ「いやしの歌」
29. 「いやしの歌」デモ
30. オカリナゲット
31. お面ゲット
32. オカリナ「時の逆さ歌」
33. オカリナ「時のかさね歌」
34. タルミナ平原
35. フクロウ
36. 戦闘
37. ゲームオーバー
38. 宝箱
39. アイテムキャッチ
40. 小アイテムキャッチ
41. 沼地
42. 魔法オババの薬屋
43. 不思議の森
44. ジャングルクルーズ
45. デクナッツの城
46. オカリナ「目覚めのソナタ」
47. 「目覚めのソナタ」ゲット
48. オカリナ「大翼の歌」
49. 大翼ワープ
50. ダンジョン出現
51. ウッドフォールの神殿
52. 中ボス戦闘
53. 沼地クリア
54. 巨人のテーマ
55. オカリナ「誓いの号令」
56. 「誓いの号令」ゲット
57. ゴーマントラック
58. 競馬
59. 競馬ゴール

DISC 2
01. 雪山
02. オカリナ「長老の歌」
03. 追跡のテーマ
04. ゴロンのほこら
05. オカリナ「ゴロンのララバイ」
06. 「ゴロンのララバイ」ゲット
07. スノーヘッドの神殿
08. ボス戦闘
09. スノーヘッドクリア
10. ゴロンレース
11. ゴロンレースゴール
12. カエルの歌
13. ロマニー牧場
14. オカリナ「エポナの歌」
15. コッコ屋ゲーム
16. オバケ襲来
17. イベントクリア
18. イベント失敗1
19. クリミアの馬車
20. イベント失敗2
21. グレートベイの海岸
22. ミカウの叫び
23. 海洋研究所
24. 海賊の砦
25. ゾーラホール
26. ドラム練習曲
27. ベース練習曲
28. ピアノ練習曲
29. ベース&ギターセッション
30. エバンスピアノソロ
31. オカリナ「潮騒のボサノバ」
32. 「潮騒のボサノバ」ゲット
33. グレートベイの神殿
34. ゾーラバンド
35. 「風のさかな」
36. イカーナ渓谷
37. オカリナ「嵐の歌」
38. シャーフの呪い
39. オルゴールハウス
40. イカーナ古城
41. オカリナ「ぬけがらのエレジー」
42. 「ぬけがらのエレジー」ゲット
43. ロックビルの神殿（表）
44. ロックビルの神殿（裏）
45. 巨人4人集合
46. チャットとトレイル再会
47. ムジュラの仮面月へ
48. ムジュラの仮面戦闘
49. ムジュラの化身戦闘
50. ムジュラの魔人戦闘
51. 月消滅
52. 巨人去る
53. スタッフロール

読者のおすすめサントラレビュー&サントラWANTED

読者からの『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』サントラのレビューを紹介します。まずはEメールで投稿のぱりりんさんからです。「CDが2枚組なのに、まずはびっくりしました。ゲーム中のほとんどの曲を網羅しているので、ゲームを振り返りながら聴けるのがいいですね。個人的にはロックビルの神殿の曲を聴くと、辛かった戦いが思い出されて、苦笑いです」とのこと。確かに、あのひっくり変える神殿は、大変だったよね〜。続いてもメールで投稿してくれた、冬馬さんからです。「ムジュラの仮面のサントラで好きなのは、実はドラム練習曲などのゾーラバンド系の曲です。勝手に歌詞をつけて歌ったりしていますよ」とのこと。これはゲームでも印象的でしたよね。GBAで発売が未定になっている『ゲームボーイミュージック』というソフトがありますが、これゼルダ版で発売してみてはどーでしょうか？ とっても人気が出ると思うんですが、みなさんはどー思います？

ゲームサウンドについて、いろいろと語り合おう!!

ゲームキューブのタイトルのサントラって出ないですよね。そーいえば、ぜひ、『マリオサンシャイン』が発売される時は、サントラも出してもらいたいモノです。今月も読者のハガキを紹介しましょう。愛知県のスラッガーさんから「僕が思う、理想のゲームサウンドは、各キャラクターのテーマがあるものがいいと思います。例えば、リンクのテーマとかゼルダのテーマみたいのがしっかりあって、それがゲーム中に使われたり、アレンジして使われないかなと思っています」とのこと。そういえば、マリオの曲っていうのはすぐに思いつくけど、マリオのテーマって？ って言われるとどれを紹介していいかわからないですよね。格闘ゲームなんかでは、各キャラや各ステージ別にサウンドが作らているし。任天堂ゲームもこういう展開があるといいですね。皆さんもサウンドに関しての意見などがあったら下の宛先までどうぞ。

宛先 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム「GMFC」係 E-mailはentame@pc.mycom.co.jp

Nintendo DREAM 5月号 特製名刺シート

新学期おめでとう!! ニンドリ名刺を用意しました。カッターなどで切り取って使ってください。

PRIVATE CARD



なまえ
すんでるところ 〒
でんわ － －
めーる

PRIVATE CARD



NAME
Add. 〒
TEL － －
E-mail:

PRIVATE CARD



NAME
Add. 〒
TEL － －
E-mail:

PRIVATE CARD



なまえ
すんでるところ 〒
でんわ － －
めーる

PRIVATE CARD



なまえ
すんでるところ 〒
でんわ － －
めーる

PRIVATE CARD



NAME
Add. 〒
TEL － －
E-mail:

学生番号
学部
氏名

本校の生徒であることを証明する

NINDORI GARDEN

学校法人ニンドリ学園
〒102－0074
東京都千代田区九段南 1－5－13
TEL:03－3230－3642

ニンドリ学園

私立番長学園

〒102－0074
東京都千代田区九段南 1－5－13

以下の者は本校の生徒であるど誓う。

氏名
通り名 番長

ニンドリ学園学生証

本誌読者コーナーでおなじみのニンドリ学園の学生証です。君の考えた学部を作ってみてはどーかな?

番長学園学生証

本誌アンケートページでおなじみの番長学園の学生証です。君は何番長として生きるのか?

動物番長イエローカード

●イエローカードです。注意したい相手に見せてね。



注意
ちゅうい
イエローカード
Attention



注意
ちゅうい
イエローカード
Attention

動物番長レッドカード

●レッドカードです。ゆうこと聞かない人にはコレ!!



更迭
こうてつ
レッドカード
Switch



更迭
こうてつ
レッドカード
Switch

かいしゃ
がっこう

たんじょうび　月　日
星座　座
血液型　型

ひとこと

Nintendo DREAM

かいしゃ
がっこう

たんじょうび　月　日
星座　座
血液型　型

ひとこと

Nintendo DREAM

かいしゃ
がっこう

たんじょうび　月　日
星座　座
血液型　型

ひとこと

Nintendo DREAM

かいしゃ
がっこう

たんじょうび　月　日
星座　座
血液型　型

ひとこと

Nintendo DREAM

かいしゃ
がっこう

たんじょうび　月　日
星座　座
血液型　型

ひとこと

Nintendo DREAM

かいしゃ
がっこう

たんじょうび　月　日
星座　座
血液型　型

ひとこと

Nintendo DREAM

イエローカードの理由

だから

注意【ちゅうい】
<1>気をつけること。気をくばること。<2>用心すること。警戒。<3>忠告。

イエローカードの理由

だから

注意【ちゅうい】
<1>気をつけること。気をくばること。<2>用心すること。警戒。<3>忠告。

レッドカードの理由

だから

更迭【こうてつ】
その役目の人がかわること。その役目の人をかえること。「大臣を～する」。

レッドカードの理由

だから

更迭【こうてつ】
その役目の人がかわること。その役目の人をかえること。「大臣を～する」。

●名刺カードの使い方
各カードの罫線に沿って、カッターなどで、丁寧に切り取ってください。小さいお子さんはご両親に手伝ってもらってくださいね。

ニンドリ学園投稿の心得

一つ、だれもが投稿できるものとす。
一つ、投稿は、アンケートハガキを基本。
一つ、今月の目標を守った日は、ラッキーデイ

投稿アドレス
64forum@pc.mycom.co.jp

番長学園校歌

『番長であるがために』

人のモノは俺の。俺のものは君にあげる。
そうさ、俺らは番長。いつだって番長。
番の意味すら知らないけれども、
いつだって番には長がつく。番長番長
番長学園。どこにあるかは教えない。

Nintendo DREAM

➡切り取り線。この線で切り取ると、ミニサイズのポスターになります。





⬆切り取り線。この線で切り取ると、ミニサイズのポスターになります。

biohazard

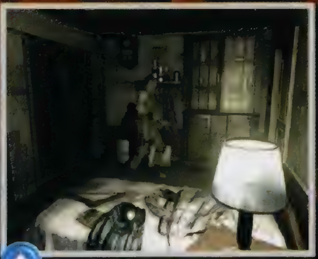
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	バイオハザード
発売元	カプコン
発売日	3月22日
価格	6800円
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	8ブロック必要
備考	ディスク2枚組
	メモリーカード59同梱

『バイオハザード』シリーズ第1作目が、まったく新しい作品となってゲームキューブに甦る。モンスターが徘徊する洋館で起こる事件の真相とは…。独特の世界観と恐怖を堪能せよ!

主人公は2人。クリス・レッドフィールド&ジル・バレンタイン

連続殺人事件の調査をするため、特殊部隊「S.T.A.R.S.」ブラヴォーチームがアークレイ山中へと向かった。だが、彼らからの連絡が途絶えてしまった…。その真相を調べるべく、急遽、アルファチームが投入される。アークレイ山中に到着したアルファチームは、墜落したブラヴォーチームのヘリを発見。さらに、辺りを徘徊していた犬の姿をしたモンスターに襲われてしまう。隊員たちが、命からがら大きな洋館へと駆け込んだところから物語は始まるのだ。本作品の主人公は、クリスとジルの2人。プレイヤーは、ゲームを始める時に2人のうちどちらかを選択することになる。2人は、単にキャラクターや難易度の差ではなく、攻略のしかた、ストーリー、ともに異なっているのだ。どちらから楽しむかは君次第だ。



優秀な特殊部隊員であるクリス



なんでも器用にこなせるジル

biohazad/Chris Redfield

クリス編 【Chris Redfield】

犬の姿をしたモンスターに襲われ、なんとか洋館にたどりついたアルファチームだが、仲間のバリーの姿が見えない。その時、洋館に銃声が響き渡る。「俺が見てこよう」。そう言ってクリスは単独で調査に進み出た…。



体力があり、多少の攻撃には耐えられる。銃を構える速度もジルに比べて素早い。反面、最大アイテム数が6つとジルよりも少ない



biohazad/Jill Valentine

ジル編 【Jill Valentine】

なんとか洋館にたどり着いたジル、バリー、ウェスカーの3人。だが、一緒にいたはずのクリスの姿が見えない。その時、洋館に銃声が響き渡る。ジルとバリーは、銃声のした方向を調べに向かった…。



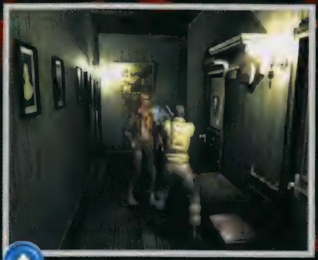
最大アイテム数が8つあるものの、体力的にはクリスに劣る。その反面、ゲーム中で強力な武器グレネードランチャーを入手できる。



今度のゾンビは生き返る。その名も「クリムゾン・ヘッド」

洋館を徘徊するモンスター「ゾンビ」は、人間を見ると、自らの空腹感を満たそうと襲い掛かってくる。今回のゾンビは、武器を使って倒しても、完全に葬り去ったことにはならない。攻撃を受けて活動を停止した後、休眠による細胞の活性化によって、凶暴性と高速性を持った「クリムゾン・ヘッド」として活動を再開するのだ（活動再開までには個体差がある）。見た目は多少赤っぽくなっている程度だが、そのスピードと鋭くとがったツメは、愚鈍なゾンビとは似てもにつかない。まるで別のモンスターのようだ…。





見た目は普通のゾンビと大差ないが…



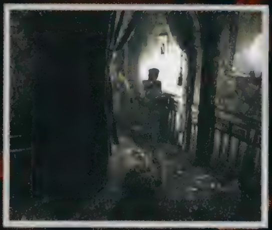
別のモンスターと考えたほうがよい



少し腰をかがめた姿勢で走ってくる



走るスピードはケルベロス並なのだ



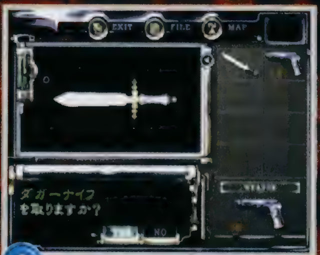
鋭いツメを持つ手を前に出している



なるべく出会いたくない相手だが…

新アイテム「Defence Item」と緊急回避システム

本作品からシリーズ初登場の「Defence Items（緊急回避アイテム）」。このアイテムを手に入れて装備しておくと、モンスターに捕まれてしまったときに自動的に使用し、ノーダメージで危機を回避してくれるのだ。この緊急回避のシステムを利用すれば、例えモンスターに捕まってしまっても、相手がひるんでいるスキに次の行動に移ることができるはずだ。緊急回避アイテムには、クリスとジル共用の「ダガーナイフ」、ジル専用の「スタンガン」、クリス専用の「閃光手榴弾」の3種類がある。それぞれ使用回数には限りがあり、一度使ってしまったら、再びゲーム中で手に入れないと使用することはできない。また、モンスターに背後から捕まれてしまったときには効果を発揮することができないので注意したい。



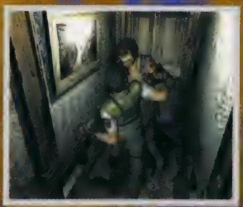
クリスとジル共用のダガーナイフ



ジル専用のスタンガン

ダガーナイフ【Dagger knife】

クリスとジルがともに手に入れることができる小型のナイフ。モンスターに捕まれた時に、相手の頭部へナイフを突き立てて体勢を立て直すことができる。相手がひるんでいるスキに次の行動に移ろう。



腰に装備したナイフを取り出し…



相手の頭部へナイフを突き立てるのだ

スタンガン【Stungun】

ジルのみが装備しているアイテム。バッテリーパックを手に入れることで使用することができるようになる（使用回数には限りがある）。数万ボルトもの強力な電流を与え、一気に形勢逆転ができる。



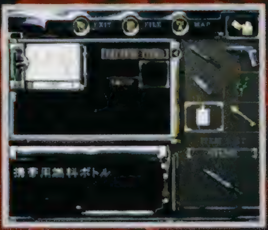
ジルが捕まれてしまったが…



強力な電流で一気に形勢逆転だ

クリスとジルのスタンダードアイテムを紹介

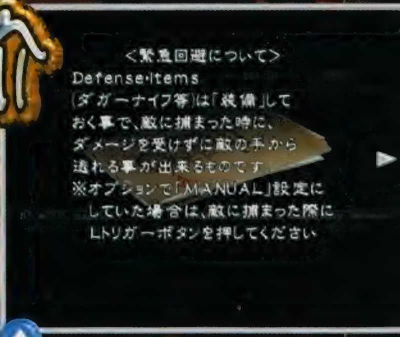
ゲーム中で持ち歩くことのできるアイテム数は、クリスは6つ、ジルは8つと制限されている。それとは別に、常に持ち歩いて様々な場面で利用することができるスタンダードアイテムがあるのだ。また、アイテムを持ちきれなくなった場合はアイテムボックスに預けることができる。



クリスは6つまでのアイテムしか所持できない



ステータス画面では、入手した文書も読める



ステータス画面「File」から文書が読める

クリスのスタンダードアイテム／ライター【Item】



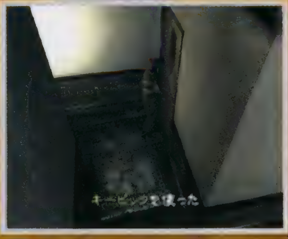
真鍮製でゴールドのメッキがほどこされたライター


使い道はいろいろとあるようだ。特に本作品では活躍の場が…

ジルのスタンダードアイテム／キーピック【Item】



カギ開け用のツール。簡単な構造のカギならば開けることができる



キーピックで開けられるジル。クリスの場合は小さなカギが必要だ

biohazad

S.T.A.R.S.戦術ファイル①

戦闘は極力避けること。

銃の弾丸は無限ではない。もちろん体力回復アイテムも無限ではない。むやみやたらと戦闘を重ねることで弾丸を消費してしまえば、ナイフのみで戦い抜かねばならなくなってしまう。出会った敵全てと交戦するのではなく、なるべく敵と出会わないルートを確保したり、敵と出会ってしまっても「逃げる」という選択も必要だ。


常に敵を警戒しつつも、むやみやたらと戦闘は行わないこと

biohazad

S.T.A.R.S.戦術ファイル②

戦闘は常に落ち着いて行う。

やむなく敵と戦闘しなければならない場合でも、落ち着いて行動することが大切だ。慌てて銃を発砲し、無駄に乱射しても意味がない。1発1発の弾丸を大事に使うこと。時には、数発の弾丸を敵に撃ち込み、敵が倒れているスキをついてその場から逃げることも必要となろう。ただし、毎回通るような場所にいる敵は排除せよ。


いつでも戦闘ができるように、常に弾丸は補充しておこう

biohazad

S.T.A.R.S.戦術ファイル③

状況に応じた判断をせよ。

退くべきか、進むべきか。体力の状況、持っている回復アイテムや武器の有無などを常に念頭に置いて行動すること。いざという時に、対処できるよう、ステータス画面はこまめにチェックしたい。また、登場するモンスターはゾンビだけではない。戦闘を行う場合は、敵の体力や行動パターンを考えて、適切な武器を選択して戦うのだ。


行動のすばやいケルベロス。距離をとって戦ったほうがよい

biohazad

S.T.A.R.S.戦術ファイル④

くまなく探索し、活路を見いだせ。

舞台となる洋館には様々な仕掛けが施されている。先へ進むためには、各部屋をくまなく探索し、ひとつひとつ謎を解き明かしていく必要がある。先へ進めなくなった場合は、まだ行ってない場所はないか、見落としがないかを考えよう。また、手に入れたアイテムは、ステータス画面でこまめにチェックすることをオススメする。


洋館の中には奇妙な仕掛けが多数施されているのだ

複雑な構造を持った洋館

クリスやジルたちが飛び込んだ大きな洋館は、なぜか非常に複雑な構造をしている。あちこちに多様な仕掛けが施されており、謎に満ちているのだ。単純にモンスターを倒せば良いのではなく、それらの謎を解き明かしていかなければ決して先に進むことはできない。『biohazard』は、アドベンチャーゲームとしての側面も色濃く持った作品なのだ。



気になる場所は徹底的に調べよう。思わぬ発見があるかもしれない

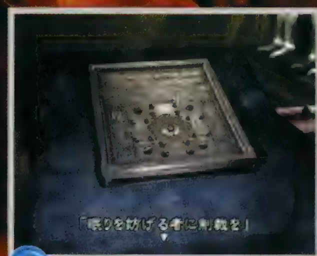


甲冑の間

旧作『BIOHAZARD』にも登場した場所でも、仕掛けの解き方が変わっている場合もある。例えばこの「甲冑の間」。部屋に入ると、壁に並んでいた鎧が前面へと動き出してくる。そして部屋の奥の壁面には小さな格子があり、奥に奇妙な箱が置かれている。部屋の中央に設置されたボタンを押せば格子は開くのだが、不用意に押してしまうと…。



部屋にはいるとせり出してくる鎧



部屋の中央にはボタンがあるが…



このままでは奇妙な箱を取れない



とある理由から鎧を押すのだが、順番が…



全ての鎧を前に押し、部屋にあるボタンを押す



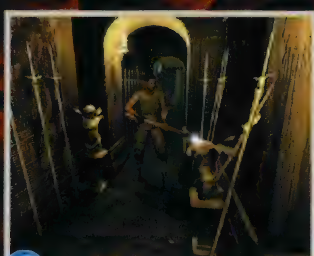
格子が上がって奇妙な箱が手に入った



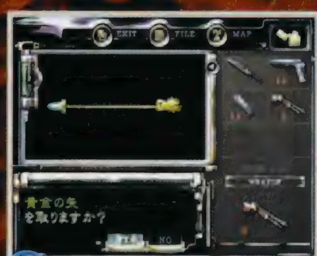
宝石箱のようだが、どうやったら開くのか…

ホール裏墓地

本作では、旧作にはまったく存在しなかった場所が多数登場する。「ホール裏墓地」もそのひとつ。墓地にはひときわ大きな墓石があり、天使のレリーフが施されている。実はこの墓石、地下室への扉となっているのだが、別の場所でとあるアイテムを入手してこなければ開くことはできないのだ。そのアイテムがある場所も、旧作にはなかった場所だ。



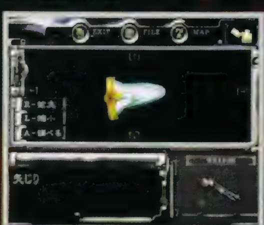
長い廊下にキラリと光るものが



調べてみると「黄金の矢」だった



ステータス画面で詳しく調べると…



矢じりの部分だけ取り外すことができた



ホール裏墓地にあるひときわ大きな墓石



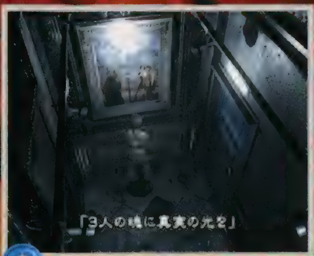
天使のレリーフに矢じりをはめてみる



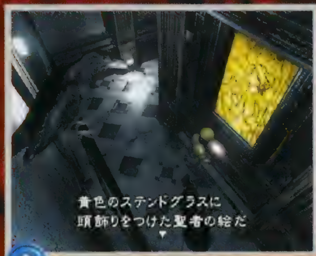
地下室への扉が開いた！これで先へ進める

絵画室

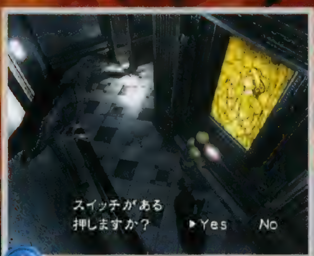
意味深な言葉が刻まれた絵画と数枚のステンドグラスが並ぶ。各ステンドグラスの下にはスイッチがあり、何かの法則に従ってスイッチを押すことでこの部屋の謎が解けそうだが…。間違ってしまうとクロウが襲い掛かる。



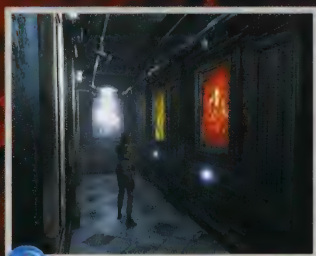
入口には意味深な言葉が

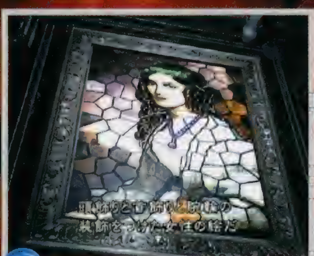


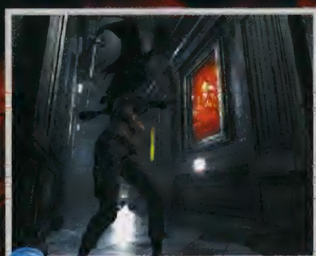
絵の内容と色が関係しているようだ



ステンドグラスの下にはスイッチが


スイッチを押しても何も反応がない…

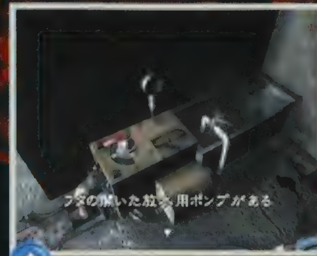

ひときわ大きなステンドグラス


間違えるとクロウに襲われる…

温室

部屋の中央に設置された噴水に、触手のようなツタを持った植物がからみついている。部屋の奥へ進もうとすると、その植物に阻まれて進むことができない。なんとか植物の活動を停止させることができれば…。


触手を持った植物が行く手を阻む

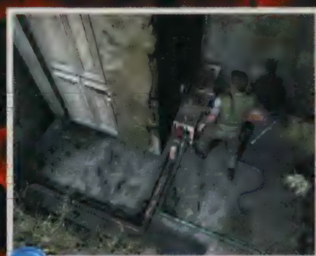


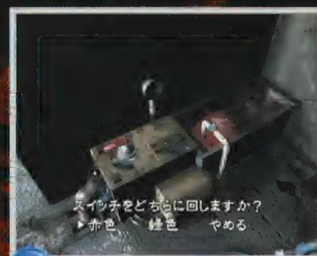
入口付近には放水用のポンプが



別の場所で手に入れた除草剤を…


ポンプの中に沈めてみる


噴水に除草剤をまくことができれば…



スイッチをどちらに回せばよいのか?

迫る壁画廊

大きな絵画が飾られた美術室。入口には身の丈ほどもある彫刻が置かれている。部屋の中へ一歩でも足を踏み入れると、左右の壁が迫りきて、侵入者を阻もうとするのだ。壁に押しつぶされないように、彫刻を盾にしながら奥へと進むしかなさそうだ。部屋の奥には、もう一対の彫刻が置かれている。部屋の構造からして、左右対称に置かれていたようだが…。


意味深に彫刻が置かれている


彫刻を押して部屋の中に入ると…


徐々に部屋の壁が押し迫ってくる!


まるで侵入者を阻もうとしているかのようだ


彫刻がつっかえとなって、壁の動きが止まった


とある事をして壁を奥し、彫刻を左右対称に…

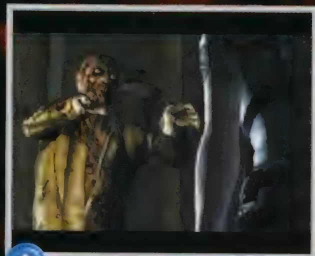

すると、部屋の奥へと続く隠し扉が開いた

想像を絶するモンスター。謎が謎を呼ぶイベントシーン

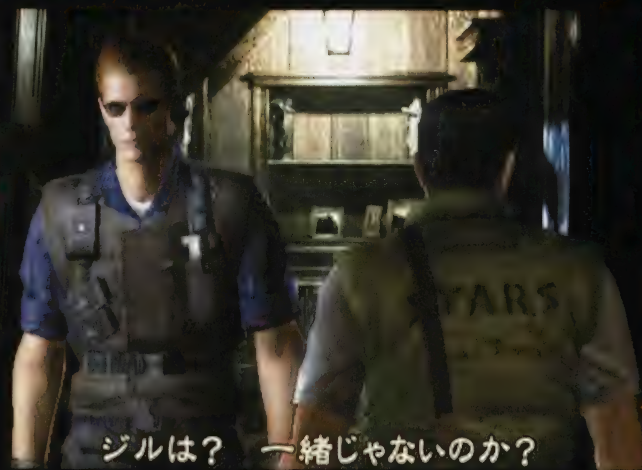
ストーリーを進めていくと、様々なイベントシーンが挿入される。想像を絶する巨大なモンスターの登場、仲間との遭遇ともつれる人間模様…。グラフィックの向上にもともない、より臨場感のある演出がされている。いったいどのようなストーリー展開が待ち受けているのかは、自分自身で堪能してもらうとして、ここではそのさわりだけを紹介してみよう。まだ見たことのない、新たなる謎を秘めた新モンスターの登場シーンもあり、プレイヤーをさらなる恐怖へといざなってくれることだろう。



部屋のドアを開けて入ってくるゾンビ

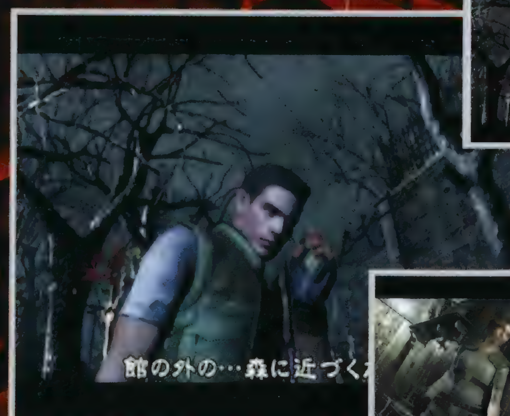


ゆっくりゆっくりとジルへと迫りくる

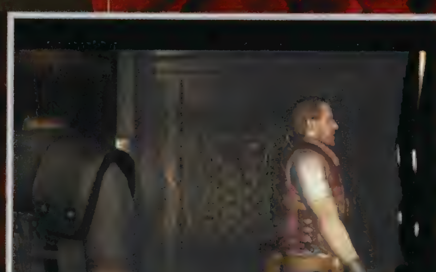




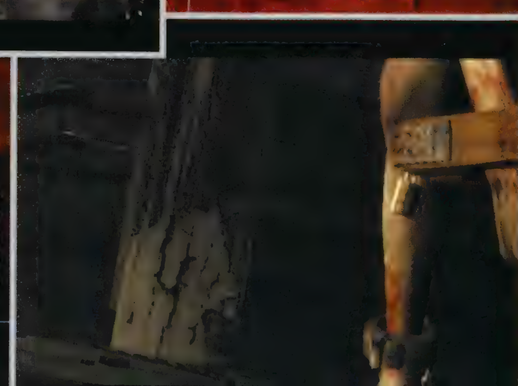












足かせをされたモンスターの登場シーン。いままで見たこともない姿のモンスターだ。いったい何なのだろうか



クリア後のおまけ要素を早々と公開!

ゲームクリア後に追加される、新たなおまけ要素を早くも大公開! 条件を満たしてエンディングまでクリアすると、いろいろなおまけを楽しむことができるのだ(最初に選んだ選択肢によっては出ない場合もある)。

エンディングまでクリア

クローゼットの鍵

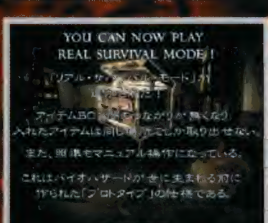
クリアしたキャラクターの新しいコスチュームを手に入れることができる。クリアデータで始めると、アイテムボックスの中に「クローゼットの鍵」が入っている。衣装部屋に行けば衣装替えができるのだ。



クリス、ジルともに2種類の衣装に着替えられる

REAL SURVIVAL MODE

アイテムボックス間のつながりが無くなり、入れたアイテムは同じ場所でしか取り出せない。しかも照準がマニュアル操作という過酷モード。『バイオハザード』が世に出る前に作られた「プロトタイプ」仕様だ。



新たなゲームモードが追加されるのだ

エンディングまで5時間でクリア

サムライエッジ

弾を3発連射することができるハンドガン「サムライエッジ・バリーVer.」を使用することができるようになる。はじめから所持アイテム欄に入っており、弾数は無限。これで弾数を気にせずに撃ちまくれる。

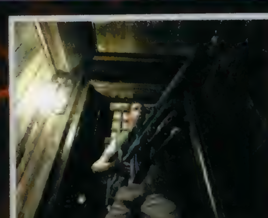


3連バースト機能を備えたハンドガンだ

エンディングまで3時間でクリア

ロケットランチャー

ロケット弾を発射することができるランチャー。重い武器なので、構えるまでの時間が多少かかるものの、ほぼ全ての敵を1発で吹き飛ばすことができる。はじめから所持アイテム欄に入っており、弾数は無限。



これまでのシリーズとはモデルが異なっている

STAR WARS ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON II

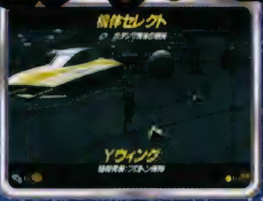
【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	スター・ウォーズ ローグスコードロンII	価格	6800円
		ジャンル	シネマティック・シューティング
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	プレイ人数	1人用
発売日	3月22日	メモリーカード59	3ブロック

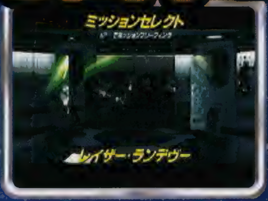
スターウォーズの世界観を満喫できる360° シューティング。ローグ中隊のリーダーとなって、帝国軍と戦うのだ!!

めざすはオールゴールドメダル！いざ出撃!!

ゴールドメダルを獲得して、隠しミッションを楽しもう!! 全10ミッションで構成されているステージは、各ミッションをクリアすることに次のステージが遊べるようになっている。ミッションをクリアすると、戦闘の成績によってメダルとポイントが授与され、ポイント数に応じて隠しミッションが遊べたり、隠し機体を選択できるようになる。ベーダー卿となってベーダー専用のダイファイターで戦うミッションなどが楽しめるのだ。



ミッションに合わせた機体を選択する



隠し以外のミッションは10ステージだ

Mission 4 : モー

隕石群では、シールドプロジェクターだけをイオンキャノンでねらい撃とう。惑星上では、線路沿いにいるウォーカーを爆撃で破壊して撃墜数を稼ぐのだ。列車が破壊されると「失った友軍機」に加算されるので注意せよ。

ブロンズメダル

ミッション時間	12:14
撃墜した敵機	30
命中率	11%
失った友軍機	5
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	10%

シルバーメダル

ミッション時間	10:45
撃墜した敵機	46
命中率	38%
失った友軍機	3
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	38%

ゴールドメダル

ミッション時間	9:19
撃墜した敵機	63
命中率	75%
失った友軍機	2
失った機	1
照準コンピュータ未使用率	75%


ひたすら急いでプロジェクターへ


近距離からイオンキャノンだ


中継所破壊は迅速に行おう


シャトルが脱出したら任務完了だ

Mission 5 : レイザー・ランデブー

ゴールドメダルの獲得条件では極端に時間が短い。まず、デストロイヤー上部のシールドジェネレーター2機を、搭載兵器を使い切って破壊しよう。その後自爆して、下部のジェネレーターとブリッジを攻撃するのだ。

ブロンズメダル

ミッション時間	4:30
撃墜した敵機	10
命中率	8%
失った友軍機	4
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	10%

シルバーメダル

ミッション時間	2:58
撃墜した敵機	10
命中率	20%
失った友軍機	2
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	50%

ゴールドメダル

ミッション時間	1:19
撃墜した敵機	10
命中率	60%
失った友軍機	0
失った機	1
照準コンピュータ未使用率	85%


上部ジェネレーターで搭載兵器を!


自爆後下部のジェネレーターを破壊


道中で6機の砲台を破壊しよう


あとはブリッジを搭載兵器で!

Mission 6：コスリスの地上戦

まずは輸送船に群がってくるタイファイターを全て片づけよう。その後、スター・デストロイヤーに取り付けられている砲台を破壊する事で、撃墜数と命中率を稼ぐのだ。チキンウォーカーはプロトン爆弾でまとめて倒せ!


まずはタイファイターを一掃するのだ


上陸してくる地上部隊は爆撃で倒す

ブロンズメダル

ミッション時間	13:00
撃墜した敵機	45
命中率	7%
失った友軍機	4
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	12%


デストロイヤーの砲台を破壊せよ!!


デストロイヤーの甲板に穴を開けろ!

シルバーメダル

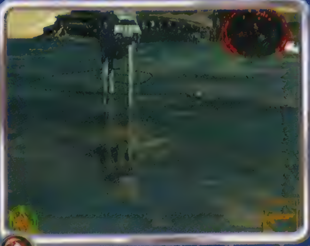
ミッション時間	11:30
撃墜した敵機	75
命中率	14%
失った友軍機	3
失った機	1
照準コンピュータ未使用率	42%


いったんスピーダーに乗り替えて…


最後のタイファイターは無視してもOK

ゴールドメダル

ミッション時間	9:55
撃墜した敵機	100
命中率	27%
失った友軍機	2
失った機	0
照準コンピュータ未使用率	85%


ウォーカーにロープを巻き付けて撃退


しばらくするとミッションクリアだ

Mission 7：帝国軍シャトル奪取

昼と夜で、ミッション内容が多少異なる。いずれの場合でも敵に見つからないように基地へ潜入し、飛び立つ前のタイファイターをいかに高い命中率で撃破するかがポイントとなる。スピードと正確さが重要だ。


18：00～5：59の間が夜なのだ


砲台をレーザーで破壊して命中率UP

ブロンズメダル

ミッション時間	7:19
撃墜した敵機	15
命中率	7%
失った友軍機	0
失った機	2
照準コンピュータ未使用率	15%


とある場所でタイファイターを捉える


シャトルに乗り替えて脱出せよ

シルバーメダル

ミッション時間	6:05
撃墜した敵機	29
命中率	25%
失った友軍機	0
失った機	1
照準コンピュータ未使用率	45%


攻撃を加えなければ敵にばれないのだ


Bボタンで後方へもレーザーが撃てる

ゴールドメダル

ミッション時間	4:11
撃墜した敵機	51
命中率	49%
失った友軍機	0
失った機	0
照準コンピュータ未使用率	100%


飛び立つ前のタイファイターを撃破!!


タイに乗った場合はここで終了だ

動物番長™

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	動物番長
発売元	任天堂
発売日	2月21日より発売中
価格	6800円
ジャンル	狩りアクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	13ブロック

やりましたか?! 見た目はちょっとかわいいけれど、遊ぶとかなり本能を感じてしまう『動物番長』。今回はヘンタイジュを一挙公開します。しっかりチェックしてね。

衝撃のジジツ。ブタを完成させたあなたにはクマの人生をおくってもらいまス。

先月号では、ブタの人生をお送りしましたが、なんとブタとしては、あなたは完成してしまったのです。してしまったと言われても、何の実感もありませんが、気がつくと、今度はクマになっていました。しかも1セツです。また新たな人生の始まりです。あ〜、なんとなくわかりました。クマが終わると次がありそうです。



↑敵にブタが…。今までの自分を見るよう

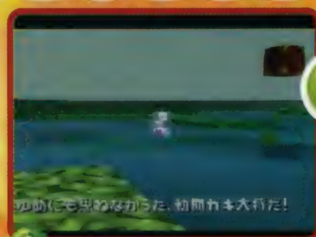

↑喰って喰ってヘンタイしましょう


↑ボスだってもー怖くないし、喰いまくろ

困惑のシンジツ。クマを完成させたあなたにはトリの人生をおくってもらいまス。

ほら、やっぱり。クマが終わったと思ったら、今度はトリです。これって強くなっていってるんでしょうか? でも実はこれが最後です。トリで百獣の王を目指してください。でないとアウチです…。今はこれ以上は言えませんが、とにかく百獣のヘンタイを目指してください。できたら、ブタの時から目指していたら…。


↑トリです。1セツです。もっと喰いたい


↑動物元番長と戦う所までできますよ

ドドーン。コブも成長するとこんな感じになります。



そして目指すは百獣の王でス。それこそが番長たるゆえんなのでス。

さて、さきほどから百獣の王、百獣の王と口酸っぱくなるほど言っていますが、なんといっても目指すのはコレなのです。次ページから始まるヘンタイジュをみてもらうとわかりますが…。あれ、全部で150ありますわ。それはさておき、百獣の王になるっつーことは、この中の100種にヘンタイしないといけないわけです。



↑狙ったイロを喰うことが大切です

キズポイント、ツノポイント、コブポイント、ベロポイントも大事でス。

さらに強くなるために侮れないのは、キズポイントなどのパワーアップです。これらの元となるアイテムを見落とさないことと、きたえ場をやり過ごさないようにしましょう。今はまだこれ以上言えませんが、きっとあなたは強くなると思います。

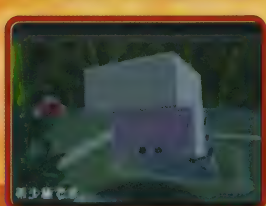

←きたえ場でしっかり鍛えておこう

どーしたら百獣の王になれるのや



狙ったイロを喰うのも結構大変です。せっかく濃いイロ喰っていたのに、間違って淡いの喰っちゃったり…。ヘンタイジュでイロの組み合わせをしっかり見て獲物を狙っていきましょう。

ドドーン。ワイらのイロをしっかり見ておくこと


←希少種は喰い逃がすとヘンタイできないっすよ

常に何色のニクを喰うかをチェックしときや

後半に登場する混色や淡濃ドーブツなどにヘンタイするには、きゃつらがどんなイロの構成をしているかを見ておくことです。きゃつらと同じイロになれば、ヘンタイできるってわけです。当たり前のことでーす。


←イロ濃い奴を喰ったら次もイロ濃いやつを

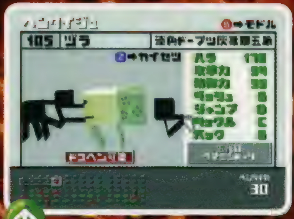


←いろんなイロがいるなら、1色ずつ狙おう

今月は各色のドーブツのヘンタイジュを大紹介。67〜69ページにわたって載せてますでよ!

ドコヘンを作っておくとやっぱり便利

ボスとのバトル前に、弱いイロにヘンタイしちゃたら、さー大変。また、ボスの攻撃方法なんかも考えて、ドコヘンでさっと戻れるようにしておくと、いいんじゃないっすかね。ガツガツいきたいあなたは、灰獣類を、ガードを固めたいあなたは、黄蓄類をドコヘンに登録しよう。



赤い色がドコヘン可能の合図です

それにはコウビが大切なのです

ドコヘンを作るにはコウビが必要です。しかもいっぱいの種類から選びたいなら、いっぱいのメスとコウビするしかありません。え、そんな倫理に反するわ。と言われてもここはドーブツ界なので、一夫一妻制ではないのです。コドモをたくさん残してこそ、ドーブツ界の男の証なのでーす。なので、ハートをたくさんとっておくことが大事です。コウビ前に探し回って集めましょう。


こんだけもてれば、ドコヘンもいっぱい



お気に入りを登録しておきましょう

百獣の王を目指すなら、イロを考えて喰うのだ!

イロをそろえて喰うことが大事なんですが、結構しんどいんよね～。ブタの時は喰っていけばいくほどヘンタイしていきましたが、クマ、トリでは、もーヘンタイしているよ!! ってことが多くなります。なので、狙うのは混色や暴色、そして淡濃シリーズなのです。



やっと20。まだまだ甘ちゃん

同じイロを狙っていく

とにかく同じイロばかりを喰っていきます。セツが増えたら、その分だけ同じイロを喰ってそのセツのパターンを完成させてみましょう。暴色は少ししかいませんので、セツの少ない時に喰ってヘンタイしておこう。


ロックオンの時に何イロかを確かめて

同じ類を狙っていく

混色、淡濃を狙うなら、同じ類を探して喰っていきます。同じくロックオンで左下に類の名前が出ますから、そーでないのはパスして同じ類を喰って淡濃を完成させましょう。イロの組み合わせは表を見てね。


淡濃狙いなら同じ類を探してまわろう

ヘンタイジュー一覧

淡色ドーブツ

節	類	名前	ハラ	攻	防	ダ	ジ	タ	バ
6節	黄蓄類	リフト	296	62	106	C	D	C	C
6節	赤翼類	ダイダンキ	268	50	102	B	B	C	C
6節	青肥類	タンバリン	253	53	87	C	D	A	C
6節	紫乳類	ドバイソク	282	56	92	B	D	C	A
6節	灰獣類	オールバック	310	59	97	A	C	B	B
5節	黄蓄類	ワドメ	170	35	42	C	E	C	C
5節	赤翼類	ダンキ	154	29	41	C	B	C	D
5節	青肥類	ナナオンサ	146	30	35	C	D	A	C
5節	紫乳類	バイソク	162	32	37	C	D	C	A
5節	灰獣類	ヅラ	178	34	39	B	D	C	B
4節	黄蓄類	ウマ	107	22	17	D	E	D	C
4節	赤翼類	バンコッキ	97	18	16	D	C	D	E
4節	青肥類	オンサ	92	19	14	C	D	B	C
4節	紫乳類	ポーズ	102	20	14	C	D	C	A
4節	灰獣類	サイバック	112	21	15	B	D	C	C
3節	黄蓄類	スタンド	60	12	6	D	E	D	D
3節	赤翼類	モロテバタ	55	10	6	D	C	D	E
3節	青肥類	コテキ	52	11	5	D	E	B	D
3節	紫乳類	マキモドシ	58	11	5	D	D	D	B
3節	灰獣類	ヘイナミ	63	12	6	C	D	D	D
2節	黄蓄類	ツッカエボ	34	7	2	E	E	E	D
2節	赤翼類	テバタ	31	5	2	E	C	E	E
2節	青肥類	マラカス	29	6	2	E	E	C	D
2節	紫乳類	サイセイ	32	6	2	D	E	E	B
2節	灰獣類	リーゼント	36	6	2	C	E	D	D
1節	黄蓄類	ジャッキ	10	2	1	E	E	E	D
1節	赤翼類	ハンケチ	9	1	1	E	D	E	E
1節	青肥類	モクギョ	9	1	0	E	E	D	E
1節	紫乳類	イジェクト	10	2	0	E	E	E	B
1節	灰獣類	ゴブカリ	11	2	1	C	E	E	E

ハラ=HP。攻=攻撃力。防=防御力。ダ=ダッシュ力。ジ=ジャンプ力。タ=タックル力。バ=バック力。

ヘンタイジュ一覧

淡濃ドーブツ

節	類	名前	ハラ	攻	防	ダ	ジ	タ	バ
6節	黄蓄類	エリザベス	365	76	186	C	D	C	C
6節	赤翼類	マグナム	330	62	179	B	A	C	C
6節	青肥類	ダンボール	313	66	153	B	C	A	B
6節	紫乳類	フラマワシ	347	69	162	B	C	B	S
6節	灰獣類	ダボカバー	382	73	170	A	C	B	C
5節	黄蓄類	デカエリ	213	44	74	C	D	C	C
5節	赤翼類	リボルバー	192	36	71	C	B	C	C
5節	青肥類	ネブクロ	182	38	61	B	C	A	C
5節	紫乳類	マワシ	202	40	64	C	C	C	A
5節	灰獣類	オビカバー	223	42	68	A	C	B	C
4節	黄蓄類	タートックリ	134	28	29	C	D	C	C
4節	赤翼類	デリンジャ	121	23	28	C	B	C	D
4節	青肥類	ダキマクラ	115	24	24	C	D	A	C
4節	紫乳類	ハカマ	127	25	25	C	C	C	A
4節	灰獣類	カバー	140	26	27	B	C	C	C
3節	黄蓄類	タートル	82	17	11	D	D	D	D
3節	赤翼類	レイガン	74	14	11	D	B	D	D
3節	青肥類	ヒジマクラ	70	14	9	D	D	B	C
3節	紫乳類	マエカケ	78	15	10	D	D	D	B
3節	灰獣類	バインダ	86	16	10	B	C	C	C
2節	黄蓄類	ボアエリ	45	9	4	E	E	E	D
2節	赤翼類	テッポダマ	40	7	4	D	C	D	D
2節	青肥類	ウデマクラ	38	8	3	D	D	C	D
2節	紫乳類	パンツ	42	8	4	D	D	D	B
2節	灰獣類	ホチキス	47	9	4	C	D	D	D
1節	黄蓄類	マフリャー	18	3	1	E	E	E	E
1節	赤翼類	ミズテッポ	16	3	1	E	C	E	E
1節	青肥類	マクラレス	15	3	1	E	E	C	D
1節	紫乳類	パンクイ	17	3	1	E	D	E	B
1節	灰獣類	パンチ	19	3	1	C	D	E	E

濃色ドーブツ

節	類	名前	ハラ	攻	防	ダ	ジ	タ	バ
6節	黄蓄類	スクラップ	444	93	326	B	C	B	C
6節	赤翼類	マンリキ	401	76	314	B	A	B	C
6節	青肥類	ツメツメ	380	80	269	B	C	A	C
6節	紫乳類	ドハーレム	422	84	284	B	B	B	S
6節	灰獣類	シシジンバ	465	88	299	A	B	B	C
5節	黄蓄類	ダイジコ	270	56	130	C	C	C	C
5節	赤翼類	ナナミツキ	244	46	125	B	A	C	C
5節	青肥類	ニョロカゴ	231	48	107	B	C	A	B
5節	紫乳類	ハーレム	257	51	113	B	C	C	A
5節	灰獣類	クラジンバ	283	54	119	A	B	B	C
4節	黄蓄類	ジコシャ	166	34	52	C	C	C	C
4節	赤翼類	ルーター	150	28	50	C	A	C	D
4節	青肥類	カギカッコ	142	30	43	C	C	A	C
4節	紫乳類	デート	158	31	45	C	C	C	A
4節	灰獣類	マゲジンバ	174	33	47	B	B	C	C
3節	黄蓄類	ディレイラ	102	21	20	D	C	D	C
3節	赤翼類	ボールペン	92	17	20	C	B	C	D
3節	青肥類	ン	87	18	17	C	C	B	C
3節	紫乳類	ハツデート	97	19	18	C	C	C	A
3節	灰獣類	ジンバ	107	20	19	B	C	C	C
2節	黄蓄類	キャリバー	55	11	8	D	D	D	D
2節	赤翼類	サシガネ	50	9	8	D	B	D	E
2節	青肥類	カッコ	47	10	6	D	D	B	D
2節	紫乳類	ハンコウキ	52	10	7	D	C	D	B
2節	灰獣類	ジン	58	11	7	C	C	C	D
1節	黄蓄類	ディスク	29	6	3	E	D	E	D
1節	赤翼類	スミツボ	26	4	3	E	C	E	E
1節	青肥類	オンピキ	24	5	2	E	D	C	D
1節	紫乳類	シシュンキ	27	5	2	D	D	E	B
1節	灰獣類	ジー	30	5	3	C	D	D	E

ハラ=HP。攻=攻撃力。防=防御力。ダ=ダッシュ力。ジ=ジャンプ力。タ=タックル力。バ=バック力。

ヘンタイジュー一覧

実はここから先はまだ秘密。きみが見つけて書き込んでくれ

混色ドーブツ

	黄蓄類	赤翼類	青肥類	紫乳類	灰獣類
6節	スナッチ	オイトイテ	ヒッコシヤ	スウイーパ	ゼネコン
5節	バーベル	ハリセン	ドロボウ	ハブラシ	ジアゲ
4節	マタワリ	シバクデ	ポーター	ブラシ	テイタク
3節	ダンベル	タノマッサ	カバンモチ	ホウキ	イッコダテ
2節	ホーガン	デヤネン	テブラ	ソウジ	ワンルーム
1節	キョウホ	マイド	サガシモノ	ゾウキン	イソーロー

暴色ドーブツ

	黄蓄類	赤翼類	青肥類	紫乳類	灰獣類
6節	ガニマタ	ピアノ	センプウキ	オオドゲザ	ロック
5節	サルマタ	オルガン	ダンロ	クロドゲザ	ゴンク
4節	ソトマタ	キーボード	コタツ	ヤマドゲザ	ヨンク
3節	ウチマタ	バイオリン	ヒータ	ドゲザ	サンク
2節	ヨコマタ	フルート	リョウチワ	チャクセキ	ニック
1節	トジマタ	ピッコロ	ウチワ	キリツ	イック

ハラ=HP。攻=攻撃力。防=防御力。ダ=ダッシュ力。ジ=ジャンプ力。タ=タックル力。バ=バック力。

どうぶつの森+™



【ニンテンドーゲームキューブ】	
タイトル	どうぶつの森+
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	コミュニケーション
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	59ブロック必要
備考	GBAケーブル対応 メモリーカード59同梱

春ですな～。あなたの森+の村でも、もう少しで桜が咲くんではないでしょうか? そんな期待の春に「どうぶつの森+カードe」の第2弾が発売されますよ。今度は手に入りやすいとうれしいな。

「どうぶつの森+」カードeに早くも第2弾が登場!

こんなキャラクターたちが登場するよ!



今度は村メロやミニゲームもできるんだって

大好評で売り切れ続出の「どうぶつの森+カードe」ですが、4月21日より第2弾が発売されることになりました。しかもただの第2弾ではないんですよ。いろいろと新しい事が追加されたみたいです。楽しみだね。

今度は村メロやミニゲームもできるよ。

今度の第2弾ではカードeリーダーでリードすることで、GBAでミニゲームができたり、とたけけ作曲の村メロを手に入れられるんだって。

金のアイテム情報!!

お待たせ、金のアイテムの完全情報です。これで絶対ゲットしてね。

金のあみ

金のあみを手に入れるには、ズバリ、虫を全部捕まえることです!! ガガーン、結構大変。でもGBAとGBAケーブルを持っている人は、島に行くと季節に関係なく虫がゲットできるぞ。



捕まえる範囲が多少広くなるそうですよ

金のつりざお

金のあみがそういう入手方法なら、つりざおも同じです。そーです、魚を全部釣ってください。こりゃ大変。特定の季節でしか釣れない魚は、じっくり気長に待つとしましょうよ。



魚をあわせるタイミングがゆるくなるのです

金のスコップ

お金が埋まっている金色の地面に、スコップを埋めよう。金の木が生えれば、それを揺すると落ちてくるぞ。



1本のスコップを手にして、もう1本を埋める



2本のスコップを持ってお金の埋まっている所に



金の木が生えてくれば、これを揺らしてみよう

4月のイベントスケジュール

お花見 4月5日～7日

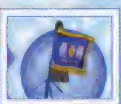
陽気でとっても楽しいお花見です。桜満開のお社に集合してくださいね。



さくらのきのもけい
桜の木の模型は、お部屋の飾りにもいいかもね

春のうんどうかい 4月20日

運動会は時間に分かれて種目が違います。ラジオ体操は参加できますよ



はるのゆうしょうき
別に優勝していないけど、もらえちゃいます

しんりょくのひ 4月29日

ゴールデンウィーク初日。村長は午後6時まででしかいないから注意。



きのもけい
木の模型は、たぬきちの店でも注文可能です

ハッピー・ルーム・アカデミーで高得点を出した?

ハッピー・ルーム・アカデミーに高得点もらいました? お部屋をシリーズでそろえたり、レアなものをおいていくことで得点アップになるので、がんばってください。7万点、10万点を越えるとこんなものがもらえます。

7万点をこえると

いえのもけい



今、君の住んでいるお家の屋根と同じ色の模型がもらえます。Aで電気がつく

10万点をこえると

2かいだてのもけい



同じく今度は2階建て。こちらもAボタンで部屋の電気をつけられますよ

学校法人ニンドリ学園

ムネオハウス。

読者からのお便り情報満載のニンドリ学園。巻頭ページはワタクシ、ケイ大佐がハヒハヒとお送りしています。

読者による読者のための読者の学舎。入学金無料の「任天堂ドリーム学園」開校中!

今月の目標

ニンドリの読者に会ったら「ニンドリャー!」と挨拶する

【福島県/どんどろんさん】

●任天堂のゲームをあまり知らない友人と『動物番長』の話をした。「でね、そのドーブツがヘンタイするの!」と言ったら、「それって子供の教育上モンダイない?」と変に誤解されてしまった。

【長野県/みーはるまにゅまろさん】

——言われてみれば「ヘンタイする」ってヤバイ響きだね。そこだけ聞くと、コート1枚しか着てないオジサンとか思い浮かべるし。

●たぶん出ないだろうと思っていたカメムシ(約1cm弱)が部屋に出現。編集部の皆さん、誰かカメムシの対策方法を知っていたら教えてください。ホントに真剣に助けて欲しいんです(泣)

【大阪府/秋楸シュウさん】

——カメムシかよっ! あいにく編集部にはカメムシ専門家がいないもんで…。しかし、何を根拠に「たぶん出ないだろう」と思ったんだろ…。

●昔からゲーム好きな自分は、アクションゲームはそれなりにできるだろうと思っていたが、最近5歳の子供と『スマブラ』などを対戦すると勝てなくなってきた。攻略やワザを覚えて挑んでも、感性だけで戦う子供に負け越す自分はもうオヤジ! 子供に勝てないオヤジコーナーでも作ってください。

【埼玉県/フタバッカスさん】

——子供の感性は豊かです。でも、いじけたオジサンになっちゃダメ! 「あえて言おう! オジサンであると!」ぐらいの勢いで勝負しましょ。

●ふでばこにニンドリ付録の『森+』シールをたくさん貼って学校にいったら、先生に一言いわれた。「あんた、どうしたのこれっ!」

【香川県/ちょこパイさん】

——欲しかったのでしょう先生も。しっかり宣伝しといてください。そしてその先生とは「ニンドリャー!」と挨拶を交わすように。

●高校受かりました! でも女子校なので恋はできそうもないです。

【千葉県/PINKさん】

——合格おめでとう! 恋のチャンスなんていくらでもあるって。一方的に惚れるだけでいいんだから…。

●我が家のハムスターがオリ登りを覚えました。このままいけば『ポケモンGBアドバンス版』への登場も夢ではありません。

【兵庫県/ゼル伝少女さん】

——夢のまんまだと思うけど…。

あぁ無情!「そんなバカな」の失敗談!

●ウチの猫は何故か雑誌の上で用を足す。この前、ついにニンドリがその餌食に!! …全部読んでなかったので、乾かしてファブリーズ使ったけど、読むたびに臭いよ~(涙)

【静岡県/ぴくみんっこさん】

●アインシュタインとフランケンシュタインを間違えた。大爆笑された。

【岩手県/キャプテン・マリオさん】

●本屋に行く前に、父に「ニンドリ買ってね!」と言ったら、「え? オンドリ?」と聞き返された。【岐阜県/わねらさん】

●この前、ケツから血が出た。それを母に言ったら、「あなたちょっと気がゆるんでるわね」と返された。

【埼玉県/ケンタ(青春男)さん】

●ウチの夫は「巨人のドシン」を「巨人がどっし~ん」と間違えて覚えてしまったらしく、いつも力強く「どっし~ん」と言うのでちょっと怖い。そんなに力まなくても良いのに。

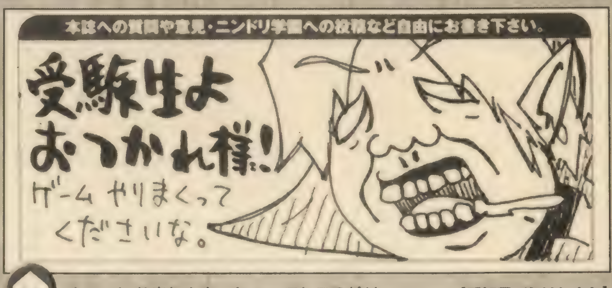
【東京都/私の村にも誰か来て。さん】

●「ニンドリ読みたいから持ってきて」と友人に言われたので、仕方なく持っていったらシールを数枚持って行かれた。【茨城県/コーネリアさん】

●昨日ベッドに登ろうとしたら、足が滑ってキンタマをベッドの縁に思い切りぶつけた。

【長野県/高橋英樹さん】

一発! 芸達者!!



ホンマにお疲れさま。ちゅーてもこの絵は… 【愛知県/もけしさん】



こんなにたくさん…。正解はど~れだ! 【愛知県/緑雨まさきさん】

愛媛県／マリオペンションさんの質問

「Xboxしながらニンドリを読むのは邪道ですか?」そんなこたぁないでしょう(笑)。

てなわけで、小中高校に大学はおろか、託児所に老人ホームまで完備している生涯学習機関、ニンドリ学園です。新入生は年12回、アンケートハガキにていつでも受け付けてますよー。（担当かややん）

今月の日直さん

学名：ちんどさん（チンクル目どせいさん科）
特徴：風船で空を飛び、哲学している生物。風船を割ると「ちんどんちんどんくるどんぱー！」と叫び突進する。
生息地域：イーグルランド、サターンバレー郊外及びタルミナ ウッドフォール周辺。

【愛知県／コキリコ・フォレストさん】



意見のある人、手を挙げて！

いいゲームが健全に売れるハード

【新潟県／パルテナさん】

某雑誌の特集を見て感じたのですが、どのメーカーもソフトは普及台数の多いPS2、展開はネットで…などという意見が多かったのが気になりました。PS2は、ハードは売れてますがソフトの売れ行きはイマイチだと思います。売れるのは特定のタイトルだけで、内容のいいゲームが出ても売上に結びついてないことが多いんじゃないでしょうか。健全にソフトが売れるハードか疑問です。

ネットにしても、今の状況で面白いソフトすら売れるかどうかって時に、ネット展開にすれば売れるという考えは安易すぎないでしょうか？ FFXIをやらない人、かつ高額な周辺機器を揃わせるだけのアイディアがはたしてあるのでしょうか!? ならば現状の展開でも質の良いソフトを出して欲しいです。お隣の韓国はネットが盛んでも、それは主としてパソコンです。仮にパソコンは用途が多いから購入してもいいとして、家庭用機ににわかコンテンツを入れても中途半端な気がします。

家庭用ハードは独自の展開が適してると思います。任天堂さんには将来の展開に備え、通信における定価＆定額料金の確保と周辺機器の低コスト化、吟味し充実した内容のソフト等を特に求めます。

自社のゲームに自信のない所は、普及してるハードで出せば結構。より多くの人にゲームというものを感じてもらいたい会社は是非GCで出してもらいたいです。GCはソフトの価値が物を言うハードだと思ってます。又任天堂は開発方法も費用をさらに抑えられる事もして下さい。質は高いですが、GCもGBアドバンスも、ソフトの値段が1000円くらい下がると消費者は買いやすく、色々手が出やすいと思います。

自分は社会人なので、ゲームにかける時間は多くないです。任天堂のゲームには、短い時間でも楽しい、仕事中も気になるというソフトが特に多いです。

正夢、アホ夢、私のドリーム

●夢で見た『スマブラ3』に「セクシータイツ」というアイテムが登場していました。身につけるとセクシーなお姉さんになれるんですが、それをスリッピーが着けちゃってスゴイことに…。

【山形県／あっささん】

●今年のスペースワールドへ行った夢を見ました。私が会場でボケっとしていると、前からマリオとワリオの気ぐるみがやってきて、いきなり脱ぎ始めたんですよ。そのまま黙って見ていると、中にいたのはニンドリ編集部のみなさんでした。

【神奈川県／明日羅さん】

●怖いっす。まさか『バイオハザード』の主人公がリンクで、ゾンビがリーデットだなんて…。ラスボスがなぜかチンクルだなんて…、言えないっす（死）。

【群馬県／小森谷めぐみさん】

●ウチで飼っているウーパールーパーが、水槽の中で青ピクミンを追っかけまわして喰っていた。夢でよかった…。

【大阪府／ちょもちょも丸さん】

●金縛りになると、目の前によくゴショッカーが現れる。

【沖縄県／ドリーム連邦国家公安委員長さん】

●『ゼルダGC』の評判が思わしくなかったため、リンクのデザインがやむなく変更。完成品では、ものすごく哀しそうな眼をした、マネキンのような8頭身リンクが剣を振ってた…。ねぇみんな、かわいいキューブリンクを受け入れてあげようよ…。

【兵庫県／海斗さん】

●ピーチ姫とゼルダ姫がロイ・マルスと浮気してた。マリオとリンクは、泣きながらウィスキーをラッパ呑みしてた。

【奈良県／蟹條ありすさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●外人さんの自己紹介の時。片言の日本語で「僕の知ってる日本語を書きます」と言って最初に黒板に書いたのは『任天堂』でした。ちょっと嬉しかった。

【山形県／さんさんさん】

●『スマブラDX』のヨッシー、色がメチャメチャうまそうに見える。ヤバイ…。

【愛知県／メタルルイージさん】

●コーナーのタイトル横にある手は左手だから、マスターハンドじゃなくてクレイジーハンドなのでは…。

【鳥取県／ひよこっこさん】

●走り方が「前かがみになってる」と指摘されました。やはり狐くんばかり使ってるから…。

【広島県／三上春香さん】

●テレビ番組のスポンサーを言うとき、会社の名前じゃなくて商品名や映画の名前がズバリ出るのが気になります。任天堂も「この番組はニンテンドーゲームキューブの提供でお送りします」とか言わせてほしい。

【広島県／ダークマリオさん】

●アニメのカービィ、足がでかくないですか？

【千葉県／カービィ大好きさん】

●電車の中でGBやってる人を見ると、つい覗きませんか？

【徳島県／あたりめさん】

●このコーナーで人が気になっていることを読むと、どうしてそうなってるのかとかが分からなくて本当に気になる。

【群馬県／青いミニドラさん】

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ クッパとガノンドロフ、魔王の威厳が強いのはどっち？

・クッパ・

●カメだから。コウラあたりが。

【岐阜県／神無月唐様さん】

●カメは万年生きるから。

【東京都／もやしっ子さん】

●クッパ様は大魔王だから。

【神奈川県／パタパタ1号さん】

●デカイから。

【奈良県／ドラミの伝説さん】

●炎をはくから。

【兵庫県／緑ピクミンさん】

●ゲームにいっぱい出てるから。

【香川県／矢澤大輔さん】

●なんといっても、あのものスゴイ顔が！ 【福井県／尿道光太さん】

●でも最近魔王っぽくないような…。お笑いに走ってる？

【東京都／ネムイさん】

・ガノンドロフ・

●だってクッパってカメじゃん!

【千葉県／るまいらばうろさん】

●ガノンって鼻高々だから。

【宮城県／光月うみさん】

●オルガンを弾けるトコがナイスガイだから。

【岐阜県／梅グミさん】

●もみあげが魔王っぽい。

【新潟県／プニ夫さん】

●なんたって黒くて強くてかっこいいから。

【広島県／ギガ朗さん】

●眉と髪が繋がってるから。

【奈良県／霜雪さん】

●女（ゲルド）をはべらしているから。ハーレム！

【新潟県／浅川日莎さん】

―というわけで、今月はたくさんのご意見が届きました。説得力からいってガノンドロフの判定勝ち！　投票数も微妙に多かったしね。まあクッパはいろんなジャンルのゲームで魔王じゃない役もやってるし。んで、次のテーマは…

カービィとピカチュウ、さわって気持ちいいのはどっち？

（福岡県／トラトラさんからのリクエスト）

です。ぷにぷにフニフニ、いろいろと想像して考えてくださいませませ。

学園父母の会

お父さんお母さんの読者限定コーナー

●『どうぶつの森』、メッセージを実際にしゃべらせてほしい。子供が遊ぶとき、全部私が読まないといけないので…。

【千葉県／まあママさん】

●「ゲームのことなら私にまかせて！」と近所の子供に自慢している母って私だけですか？

【愛知県／まいりんさん】

●気が向いたときに絵を描いてニンドリへ投稿する私。すると、かならず次の号のニンドリをチェックする息子。載ってないと、いろいろ追求されます。

【愛知県／SHINSEIさん】

●家事をする時は『スターフォックス64』のエリア6の曲をBGMに、「やってやってやりまくれ～！」と叫びながらやってます。すごくはかどります。

【神奈川県／しーママさん】

●『スマブラ』で5歳の子供に負けたとき、成長を感じます。

【福岡県／トモさん】

一言、いってやって!!

●友人が、「『ピクミン』って、オリマーっていう宇宙人が、敵に食べられそうになっているピクミンたちを命がけで助けるゲームなんだよ」と自慢げに話してました。一言いってやって！

【鹿児島県／にょろしーさん】

●『スマブラDX』の隠しキャラにソニックが出ると信じてたのは私だけ？ 一言いってくれ！

【埼玉県／南西南鈴さん】

●『マリオテニス64』を見て、ウチの母が「ゴリラがテニスするか？」といってました。一言いってやって！

【福岡県／オールスターさん】

●Xboxを買った友人が「GCって絵がショボいんだろ」といってました。一言いってやって！

【福岡県／オールスターさん】

―ではまとめて一言、「やってみればわかるってば」。以上！

オニが村のお宝自慢



Treasure No.18

マリオのトレーディングカード



某CDショップで、マリオのトレーディングカードを見つけました。中身を開けて、なにが入っているか見てくださいね！

【埼玉県／海馬瞳波さん&城之内海陸さん】

――というわけで未開封のパックを2ついただきました。これは5年くらい前に天田印刷が発売していたもの。まだ新品が売られてたか…。ちなみに中植せんせも当時コレクションしてたみたいです。

東京都／中重ゆうきさんの投稿「ニンドリ学園の最寄り駅ってどこ?」基本的に通信制。でも数名、九段下へ通う生徒もいます。

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は巻末のアンケートハガキを切り取り、一番下の「自由にお書き下さい」欄に希望のコーナー名も書いて送ってね。長文やネタをいくつも送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送だったら下の欄外のあて先まで。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。あと、毎月のメ切りは特にないです。月末までに届いた投稿は次号用になります。

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

3月はGCの話題作が立て続けに登場！『バイオ』『スターウォーズ』などの感想が聞けるといいなっ。

年末年始にはもーの凄くたくさんのソフトが発売されたけど、編集部に届いた通信簿の投稿は任天堂ソフトのものがほとんどでした。ま、良作ぞろいなので当然といえば当然だけど、サードパーティのゲームについても意見を聞きたい今日このごろ。

校則 ゲームの通信簿

このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールという3つの方法で募集しています。ハガキや封書の場合は、下の欄外に書いてあるあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」までどうぞ。自分の住所（都道府県名だけでも可）と名前（ペンネーム）を忘れずに書いてくださいね。それでは！

GBC DT ロード オブ ゲノム
Data Transformer

【埼玉県／岸利透さん】

「このゲームには暴力シーンや過激な表現が含まれています」パッケージには、確かにそう書いてある。はて？ 『DT』のジャンルはカードバトルゲームのはず。なのに暴力シーン？ 過激な表現？ 鬼才遠藤雅信氏の作品だけあって、やはりただ者ではない雰囲気。カードゲームなんて滅多にやらない私だが、面白そうだったので買った。そして私は『DT』の世界に魅了された。

『DT』の世界には、聞き慣れない言葉や難しい言葉、そして様々な登場人物や組織の名前が多数登場する。それら1つ1つには、きちんと解説がついているのだが、その解説の中にも、見知らぬ単語が存在するときもある。その単語の解説の中にも、また更に知らない単語が…と、そうやって読み進めていくと、小さなGBの中に広がる、『DT』の無限とも思える広大な世界に、ただただ圧倒されっぱなしになっている自分に気付く。これだけでもお腹いっぱいなのに、肝心のカードバトルが更に面白さに拍車をかける。強いカードばかりを集めればいいわけではなく、弱いカードもうまく使わなければ、勝つのは難しい。そういったカードの組み合わせ、相手との駆け引き、戦略など、バトルの奥深さは絶品。しかも、バトルの種類は大きく分けて2つある。どちらも白熱すること間違いなしだ。

私は個人的に、この『DT』は今のところ21世紀最高のゲームソフトだと思っている。あらゆる面で飽きっぽい私が、ここまでハマってしまったのは本当に久しぶりだからだ。だからこそ、非常に残念なのは64DD版が幻となって消え失せてしまったことだ。GBとN64をリンクさせ、64DDの特性を活かし、大量のカードを集めることができ、新たなカードやストーリーも加わり、どんどん『DT』の世界が広がっていくはずだった。GBソフトだけで、これほど広大な世界を堪能できるのだから、すべての企画が実現していたら、正にゲーム界を揺るがすとんでもない体験ができただろう。実に惜しい。非常に惜しい。こういった、今にも「もったいないお化け」が出てきそうな事態には、なるべく陥らないでほしいものである。

N64 どうぶつの森
『どう森』の本質は？

【新潟県／山崎裕基さん】

初代『どうぶつの森』が発売されて約1年になりますが、ここにきてやっとこのゲームの本質がつかめてきた気がします。

『どうぶつの森』は無目的系のゲームです。こういったゲームは、自由度が高い反面、プレイヤーが自分で目的を設定しなければならないデメリットも持っています。そこで『どうぶつの森』では、なにも考えなくてもソコソコ楽しめるようなデザインになっていますが、これだけで『どうぶつの森』が語れるわけではありません。

大抵のゲームは「過程」を楽しむために遊びますよね。エンディングを見るために遊んでいるという人もいるでしょうが、それはゲームが嫌いかつまらないかのどちらかだと思います。しかし、無目的系のゲームは例外です。たとえば『シムシティ』では、ゲームの中でプレイヤーが一番楽しんでいるのは、自分が作った町を見て恍惚に浸っているときに他なりません。つまり無目的系ゲームとは「結果」を楽しむためのゲームであるといえます。

多人数プレイの楽しさが他者とのコミュニケーションにあるのは自明の理です。今までのゲームにはコミュニケーションをとるための表現法法として「過程」に注目していました。過程を共有するのが同時プレイなのですが、「結果」をコミュニケーションの手段とするなら同時プレイでなくてもいいわけです。「結果」を干渉させる楽しさを徹底的に磨き上げたことが『どうぶつの森』の革新性だったんだと思います。

一言インプレッション

●『どう森+』で、カントリーな部屋作りにハマってます。ダイちゃんや古いミシンなどを置くといいカンジです♪

【東京都／梅雨の河童るるさん】

●『どうぶつの森+』のファミコンソフトをGBアドバンスに移して遊べたらいいのに…。

【千葉県／2Dライクさん】

●『SSXトリッキー』は、レース後に絶対ケガ人が出てる。

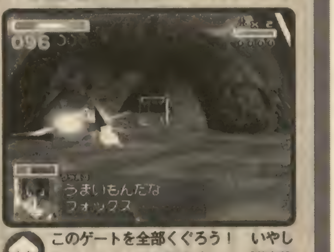
【東京都／T.C.A1号さん】

助けて！ゲーム救急隊

●N64版『スターフォックス64』で、最初の面のコーネリアからセクターYに行けません！ 助けてくださーい！

【栃木県／島花虫人さん】

――てなわけで『フォックスアドベンチャー』の発売日決定記念にN64版のネタに答えちゃおう！ セクターYへ行くための条件は2つ。まず、街中で敵に後ろから襲われているファルコを助ける（ブーストを使うといいかも）。それから、海上にあるゲートを全部くぐる（スピードを調整すればくぐりやすいよ）。これでコースが変わり、違うボスが登場するぞ。



↑このゲートを全部くぐろう！ いやしかし、今やっても面白くって、写真撮るためのプレイがずるずるとアクアスまで遊んじゃいました。てへっ

お便りのあて先は　イラストや長い文章のものは、ハガキか封書で右の住所まで送ってね。　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

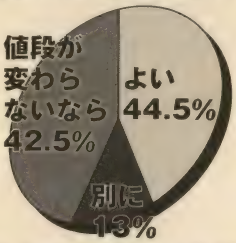
毎月寄せられるハガキを浴槽にため、ハガキ風呂に入ってる

アンケート集計部

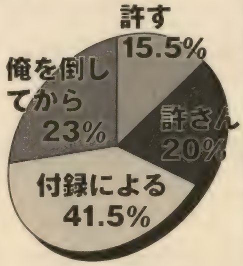
ずるずるっス。集計部部長の芳賀啄木鳥でヤンス。花粉症にやられてティッシュ片手に集計作業っス。ぴえ～っくしょい！　あ、今ので集計前と後のハガキが散りじりに…。まいっか（いけません）。そんなわけで、4月号は雑誌に付録がつくなら…？について聞きました。

Q5-1から5-3までは、こんな結果になったっス。一番多いのは「付録はよい・付録によって・値段UPしなければ」って意見スね。「俺を倒してから・200円UP」もオッケーなんでスか？？

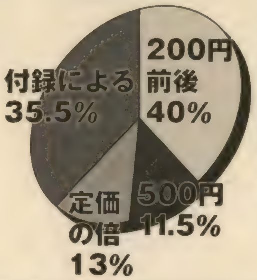
Q5-1：雑誌には付録があったほうがいい？



Q5-2：付録で定価が変わるのって許せる？



Q5-3：どれくらい上がると許せない？



Q5-4：どんな付録がつくといいですか？

1位 任天堂キャラのグッズ
2位 別冊（まんがとか）
3位 GCソフトの体験版

そのほか

●フィギュア。【青森県／まくらさん他多数】

●攻略本。【東京都／スマッシュ最高さん他多数】

●ゴショッカーのカードe。【和歌山県／仁志さん】

●編集部内の風景生写真。【北海道／青月風花さん】

Q6：ニンドリなんて読まない！と思う時はある？

1位 全然ない！
2位 投稿がボツだった時
3位 好きなソフトが載ってない時

そのほか

●誤植を発見した時。【京都府／ミロクさん他多数】

●プレゼントが外れた時。【大阪府／細野博志さん他多数】

●ニンドリの表紙やホチキス針で手を切った時。【千葉県／まぐまぐさん他多数】

鳥取県／なんジャロさんの質問「集計にかかる時間は？」秒間16枚はいけまス。手の動きがあまりに高速で、肉眼では見えないっス。

気になる海外ニュースをお届け！

N.I.N ニンドリインフォメーションネットワーク
NIN-DORI INFORMATION NETWORK

REPORTER 大渕豊

国内/海外を問わずゲーム情報を追いかけるネットワーカー。米Electronic Gaming Monthly誌の特別駐在員でもある。

任天堂が世界に認められる理由

今回は、先頃ラスベガスで開催されたイベント、DICEサミットについてお話ししましょう。DICEサミットは、インタラクティブソフト業界に携わる各社が、地位向上や創造意欲の発揚を目指して設立した団体、AIASの主催する、ゲーム開発者のためのセミナーです。今回が第1回目となるこのサミットでは、様々なゲーム開発者が同業者に向けてゲーム作りに関する講演を行いました。講演したのは、『クラッシュ』のマーク・サーニー氏、『ウルティマ』のリチャード・ギャリオット氏、シムシリーズのウィル・ライト氏などそうそうたる顔ぶれで、いずれも自らの経験に基づいたゲーム作りの難しさ、困難への対処の仕方などを語っていました。我らが任天堂からは宮本、岩田両氏が参加して、アンフォグラムのブルーノ・ボネル、EAのラリー・プロストといったサードパーティの大物ともに「世界市場へ向けたゲーム作り」というテーマでディスカッションを行っています。開発者にとって、北米の市場は世界全体から見ると40%にしか過ぎず、それ以外の地域へ向けてゲームを作るに当たって、どの様な配慮が必要であるのか、ということが議論されました。その中で、「翻訳作業に際しては、スタッフにゲームの内容を理解させることに一番時間を費やす」「マリオシリーズでは、世界中で同じ名前を使えなかったキャラがいることが残念」（宮本）、という発言や、「ゲームの出来さえよければ、名前は必ずしも重要ではない」（岩田）などの言葉もあり、参加者は、世界中でヒットを飛ばす任天堂のゲーム作りの秘密の一端を垣間見たようでした。2日間の日程の中には、毎年恒例となった、第5回インタラクティブ・アチーブメント・アワードの授賞式も行われました。任天堂関連では、家庭用ゲーム機の子供向け部門で、『マリオパーティ』（N64）、携帯機部門で『ゲームボーイウォーズアドバンス』（GBA）、イノベーション（新機軸）部門で『ピクミン』が選ばれています。ちなみに、ゲームオブザイヤーはXboxの『Halo』が受賞。5人目のゲームの殿堂入りを果たしたのはウィル・ライト氏でした。今回のイベントに先駆けて、宮本、岩田両氏の記者会見も行われましたが、期待の新作ゲームに関しては「詳しいことはE3までお預け」だそうです。あと2ヶ月の辛抱ですね。

関連リンク

「AIAS」… http://www.interactive.org/

「D.I.C.E. サミット」… http://www.interactive.org/dice/

「Interactive Achievement Awards」… http://www.interactive.org/awards/

※宮本茂さんの受賞スピーチが動画で見られるサイトもあります。

今月の「大渕豊のワンポイントレッスン」はお休みです。



第19講 やっぱり今月も質問特集です

ハローエブリワン、ミスター仙人じゃ。皆の衆、花粉症ですか？　わし、とうとうキたみたいです。うっかりポケットティッシュを忘れて、電車の中で一滴鼻水を垂らしてみたりして。大飛散の日には、引きこもって1日中ゲームしていたいのう…。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（？）。一説には20代後半という話もあり。ハードウェア関係のお話に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊たちを導いてくれる偉い人。仙人だし。

Q:GBAでGB（カラー）のゲームを遊ぶとき、ワイド画面にすると横移動が速くなって縦移動が遅くなるのはどうして？

（静岡県／タコ）

GBの画面は縦140、横160ドット。GBAは縦160ドット、横240ドットじゃ。GBAでGBのソフトを遊ぶときのワイド画面は、縦の140ドットはそのままで、横の差の80ドット分を引き伸ばして表示するモードとなっておる。ただし、実際に80ドット分画面が広くなるわけではなく、引き伸ばされるのは見ためだけのこと。縦はそのままで、横だけを1.5倍に拡大する虫めがねを通して見るようなものじゃな。そのため、横に移動したときには1.5倍の速さに感じられるわけじゃ。実際には1センチしか動いていなくても、1.5倍に拡大する虫めがねを通していれば1.5センチ動いて見えるじゃろ。縦の移動は遅くなるわけではなく、それが本来の速さだということじゃ。

—・—・—・—・—・—・—・—

Q:GCのコントローラが、ニュートラルポジションにしても勝手に動いてしまいます。再設定しても微妙にズレてるし。

（東京都／マァリィオ）

東京都のこりんさんからも同じような質問をいただいてます。ニュートラルポジションがずれているときにはX+Y+スタートを3秒間同時に押し続けることで再設定できるが、これをやってもなんだかズレてる、というわけじゃな。すいません、原因はイマイチ不明です。右なり左なり、ほんのちょっとだけ動かして手を離すと、そのままの位置で止まることがあるが、「遊び」が少ないのと、構造上の問題からそんなような現象が起きているのではないかと思われますじゃ。根本的な解決策にはならんが、そうしたことが起きてしまった時には、電源を入れたまま一度コントローラを抜き差しすると普通に遊べるようになるかもしれん。X+Y+スタートでダメだったら、この方法を使ったりするとイケることもあるようじゃぞ。

—・—・—・—・—・—・—・—

Q:8センチ光ディスクって、なんでROMカセットよりもたくさんのデータが入るの？　ROMのほうが作りが複雑そうなのに…。

（福島県／ノリンコリン）

なんとも一口には説明しがたいのじゃが。ROMはな、ものすごく小さなトランジスタとコンデンサ1つずつの組み合わせで1ビットを記憶しておる。128メガのROMだとすると、ざっと1億2800万個のトランジスタとコンデンサが詰まっておるわけじゃ。対して光ディスクのほうは、簡単に言うと記録面に小さな穴（ピット）が空いているかそうでないかだけで1ビットを記録している。作りが複雑だからたくさんデータを記録できるかというと、そういうわけでもないんじゃな。

じゃが実際のところ、トランジスタとコンデンサのセットと、ピットひとつの大きさというのは大差なかったりする。なので、もし8センチディスクサイズのROMを作ったとすると、同じくらいの容量にできちゃったりするのかもしれんな。が、現実的にはそんなROMは作れないし、生産工程その他諸々を考えると、コスト的にも光ディスクのほうが圧倒的に有利なのじゃ。

—・—・—・—・—・—・—・—

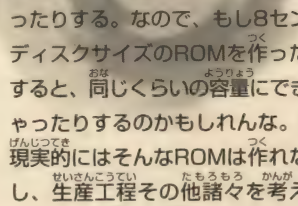
Q:うちのGCは、いくら時計をあわせても必ず2分遅れになります。

（千葉県／緑山田）

ごめん、それは原因不明。2分早めて時計を合わせたら帳尻合って一件落着、ってことにならんでしょうか。2分程度の誤差にはこだわらん大きな男になるとよかろう。

今月のデス仙人 MarkII-FH

福岡県のゆーぴんやさんのおはがきを紹介。「ドクターペッパーってなに？　P.S.彼氏募集中。小3〜中1あたりの少年、お願いします。だれか私を心から愛してください」。最近からの読者でドクターペッパーを知らないそうです。特殊な味がする飲料じゃよ。わしや「教えてあげる」読者のみんなは、このジュースが大好き（決め付け）なのじゃ。福岡には売ってないのかのう？　彼氏か、わし1029歳ですがだめでしょうか。愛があれば年の差なんて屁じゃよセニョリータ。ていうか不倫はヘビーか。今度は鹿児島県ミスターチルチルさん。「HAL研ってどうやったら入れますか？」。システム管理者、プログラマー、ハード設計者なんかを募集しているようです。とりあえず理工系大学を卒業すると吉かと。



Dr.Pepperミュージアムより。結構歴史のある飲料なのじゃ。

http://www.drpeppermuseum.org/　

はみだしデス仙人

Q デス仙人はどうやって体脂肪を1ケタにしたんですか？（沖縄県／兼久寛志）

A 昔からそうなのよ。平熱高いのと筋肉質なのとで基礎代謝が異常に活発らしいです。痩せたい人は筋トレでひとつ。

お便りのあて先は　質問はハガキか封書で、右の住所まで送ってね。　〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園・デス仙人の教えてあ・げ・る」係 まで

CAPCOM VS. SND カプコンバーサスエスエヌディ

Vol.8

カプコンとニンドリがタッグを組んでお送りする「カプエヌ」。インタビュー企画や、春麗としてもおなじみのカプコン広報、浦沢賀奈さんと本誌ケイ大佐の対戦コーナーなどなど! コーナー名のSNDはスーパーニンドリの略ってことで。

『CAPCOM VS. SNK2』ついにゲームキューブへ!!

突然ですが、以前から「出してくれ～」と言っていた『CAPCOM VS. SNK 2（仮）』がゲームキューブでも発売されることが決定したことをお知らせしよう! ゲームキューブユーザーも、思う存分2D格闘が楽しめるってもんだね。専用のコントローラも発売されるといいんだけどなぁ～。ま、何はともあれ朗報です。これを記念して、次号からちょこっとだけコーナーのタイトルを変更します!



カプコンとSNKキャラが激突する格闘ゲーム（画面はアーケード版）



ついにゲームキューブでも遊べるのだ!（画面はアーケード版）

カプコン広報 浦沢さんの公式コメント



皆さんお待たせ致しました!!
ついに…ついにゲームキューブで『CAPCOM VS. SNK 2（仮）』の発売が決定致しました!
たくさん頂いていました「ゲームキューブで出して～!」というお葉書（お言葉）にお応えできる日がやってきたわけですよ!! ああ～、春麗としても嬉しいデス! もっとご紹介したいところですが、詳しい内容は次号でね! 見逃さないでよ～。

公式グッズ情報

他ではなかなか手に入らない、カプコン公式グッズの通販サイトをご紹介。ゲームソフトやキャラクターグッズがたくさん!

e-CAPCOM アドレス
[http://www.e-capcom.com]



カプコンの公式グッズや、ゲームソフトが通販で購入できる



おなじみ浦沢さんがモデル出演しているグッズもあるのだ

第6回 カプエヌ流対戦道場

第5回対戦の罰ゲーム

恒例の浦沢さん対ケイ大佐のガチンコ勝負。『ロックマン エグゼ2』の対戦にて敗北した浦沢さん。罰ゲームとして、編集部のお掃除を命じられたのでした。



ケイ大佐のパソコンをお掃除



むくれ面でお掃除をする浦沢さん

第6回対戦 お題：「ファイナルファイト」サバイバルバトル!!

『カプエス2』発表記念ということで、登場キャラであるロレントがゲームに初登場した『ファイナルファイト』で対戦。「ノーコンティニューでどこまで進めるか」で勝敗を争った。結果は、2面のボス戦まで進んだケイ大佐の勝ち。来月も浦沢さんの罰ゲームが決定!!



今回はゲームセンターで勝負を行った



このゲームは2人ともかなり久しぶり



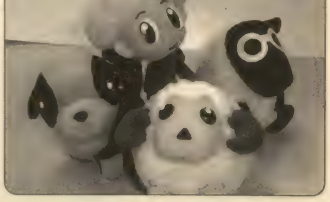
GBアドバンス「ファイナルファイトONE」にもロレントは登場している

対戦成績（vs.浦沢賀奈さん）
ケイ大佐：3勝3敗

このコーナーへの感想、カプコンへのお願いや質問のおハガキも募集中です。よろしくく!

プレゼント

4月19日に発売されるGBアドバンスソフト『ひつじのキモチ。』の「ぬいぐるみ」（4月下旬よりクレーンゲームで発売予定）をセットで1名様にプレゼントします。プレゼント名を書いて、下のあて先まで応募してください。待ってます!



お便りのあて先は 登場した方への応援のお手紙、カプコンへの質問などを募集中です。プレゼント希望の方は、ハガキの裏に住所・氏名・年齢・希望のプレゼント名を書いて右のあて先まで送ってください。このコーナーへの感想もお待ちしてます!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 （株）毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 カプエヌ」係 まで

秋葉原価格調査団

アキハバラ カカク チョウサダン

?AKIHABARA KAKAKU CHOUSADAN¥

今月の価格動向(3/11調査)

決算前の処分セールにはまだ時期が早いせいか、先月と同様に安定した相場だった。ゲームキューブソフトは全く値動きがなく、GBアドバンスソフトは逆に値上がりしたタイトルの方が多いくらいだった。

ゲームキューブタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	メモリーカード	その他
ウェーブレース ブルーストーム	RAC	6800	1980	2001年9月14日	任天堂	1〜4人	12ブロック	
SSX TRICKY	SPT	5800	4980	2001年12月27日	EAスクウェア	1〜2人	5ブロック	
スーパーモンキーボール	ACT	5800	4980	2001年9月14日	セガ	1〜4人	3ブロック	
ソニックアドベンチャー2バトル	ACT	6800	5980	2001年12月20日	セガ	1〜2人	11ブロック	GBAケーブル対応
大乱闘スマッシュブラザーズDX	ACT	6800	5800	2001年11月21日	任天堂	1〜4人	11ブロック	
どうぶつの森+	ETC	6800	5480	2001年12月14日	任天堂	1人	59ブロック	GBAケーブル対応
動物番長	ACT	6800	5980	2002年2月21日	任天堂	1人	13ブロック	
ハイパースポーツ 2002 WINTER	SPT	6800	5980	2002年1月31日	コナミ	1〜2人	3ブロック	
バーチャストライカー3 ver.2002	SPT	6800	5980	2002年2月14日	セガ	1〜2人	2ブロック	
ピクミン	ACT	6800	5800	2001年10月26日	任天堂	1人	19ブロック	
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	SPT	6800	3980	2001年11月15日	EAスクウェア	1〜4人	29ブロック	
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ADV	6800	5480	2001年12月7日	ケムコ	1〜2人	1ブロック	
ルイージマンション	ACT	6800	2980	2001年9月14日	任天堂	1人	3ブロック	

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
悪魔城ドラキュラ サークルオブザムーン	ACT	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
アドバンスGTA	RAC	4980	3980	2001年3月21日	MTO	1〜2人	○	×	
アドバンスラリー	RAC	4980	3380	2001年12月7日	MTO	1〜2人	○	×	
アドベンチャーオブ東京ディズニーシー	ETC	5800	5170	2001年11月22日	コナミ	1人	×	×	
アニマルマニア〜どきどき相性チェック〜	ETC	5800	4980	2002年1月31日	コナミ	1人	×	×	
ESPN X Games Skateboarding 2002	SPT	5800	4980	2001年10月25日	コナミ	1人	×	×	
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	SPT	5800	3980	2001年12月20日	コナミ	1人	×	×	
EXモノポリー	TAB	5800	3980	2001年7月13日	タカラ	1〜6人	○	×	モバイル対応
ウィザードリィ サマナー	RPG	5800	4980	2001年12月21日	メディアリング	1人	×	×	
ウイニングポスト for GBA	ACT	5600	4980	2001年3月21日	コーエー	1人	×	×	
エキサイティングバス	SLG	5800	4980	2001年12月20日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
Sk8 Tony Hawk's PROSKATER2	SPT	5800	4980	2001年12月14日	サクセス	1人	×	×	
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC	4800	1480	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	○	○	
黄金の太陽	RPG	4800	3980	2001年8月1日	任天堂	1〜2人	○	×	
億万長者ゲーム〜のっとり大作戦〜	TAB	4800	3980	2001年11月30日	タカラ	1〜4人	○	×	
風のクロノア〜夢見る帝国〜	ACT	5300	2960	2001年7月19日	ナムコ	1人	×	×	
学校をつくろう!! アドバンス	SLG	4980	3880	2001年12月7日	VIS	1〜2人	○	×	
かわいいハムスター	SLG	5200	3980	2001年10月26日	MTO	1〜2人	○	×	
川のぬし釣り5〜不思議の森から〜	SLG	4800	4170	2002年3月8日	VIS	1人	×	×	
機械化軍隊	SLG	5800	4780	2001年11月30日	ケムコ	1〜4人	○	×	
奇々怪界あどばんす	ACT	5200	3980	2001年10月5日	アルトロン	1人	×	×	
機動天使エンジェリックレイヤー	SLG	5500	4480	2001年12月14日	エポック社	1〜2人	○	×	
逆転裁判	ADV	4800	3980	2001年10月12日	カプコン	1人	×	×	
キャプテン翼 栄光の軌跡	SLG	5800	売切	2002年2月21日	コナミ	1人	○	×	
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION	ACT	5800	3980	2002年1月25日	サミー	1〜2人	○	×	
極 麻雀デラックス 未来戦士21	TAB	5200	3980	2001年8月10日	アテナ	1〜4人	○	×	
筋肉番付〜決めろ!奇跡の完全制覇〜	ACT	5800	4880	2001年12月6日	コナミ	1〜2人	○	×	
筋肉番付 金剛くんの大冒険!	ACT	5800	1980	2001年7月26日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
グラディウスジェネレーション	SHT	5800	4780	2002年1月17日	コナミ	1人	×	×	
グランボ	RPG	5300	4480	2001年12月28日	カプコン	1〜2人	○	×	
くるくるくるりん	ACT	4800	2980	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	×	○	
ぐるロジチャンプ	PUZ	4980	3880	2001年11月29日	コンパイル	1〜4人	○	○	
激闘! カーバトラーGO!!	RPG	4800	3980	2001年11月30日	VIS	1〜4人	○	×	
ゲットバッカーズ奪還屋	RPG	5800	2980	2001年4月26日	コナミ	1人	×	×	
幻想水滸伝カードストーリーズ	RPG	5800	1980	2001年9月13日	コナミ	1〜4人	○	×	
ゴエモン 〜ニューエイジ出動〜	ACT	5800	4980	2002年2月28日	コナミ	1人	×	×	
コナミワイワイレーシング アドバンス	RAC	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1〜4人	○	×	
コラムスクラウン	PUZ	4800	1980	2001年12月13日	セガ	1〜2人	○	○	
コロコロパズル ハッピィパネッチュ!	PUZ	4800	3980	2002年3月8日	任天堂	1〜2人	○	×	
西原理恵子の殿堂麻雀	TAB	4800	3980	2001年9月28日	メディアリング	1〜4人	○	○	
THE KING OF FIGHTERS EX 〜NEO BLOOD〜	ACT	5800	4980	2002年1月1日	マーベラス	1〜2人	○	×	
三國志	SLG	6800	6120	2001年11月30日	コーエー	1〜8人	○	×	
サンサーラナーガ1×2	RPG	4980	4380	2001年12月14日	VIS	1人	×	×	
JGTO公認 GOLF MASTERモバイル	SPT	5800	3980	2001年7月26日	コナミ	1〜4人	○	×	モバイル対応
Jリーグポケット	SLG	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
Jリーグポケット2	SLG	5800	4980	2002年2月28日	コナミ	1人	×	×	
実況ワールドサッカーポケット	SPT	5800	3980	2001年12月13日	コナミ	1〜2人	○	×	
上海アドバンス	PUZ	4800	3980	2001年12月14日	サンソフト	1〜4人	○	○	
ジュラシックパークIII アドバンストアクション	ACT	5800	3980	2001年8月30日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII 〜失われた遺伝子〜	ACT	5800	3980	2001年11月1日	コナミ	1人	×	×	
ジュラシックパークIII 〜恐竜にあいにいこう!〜	SLG	5800	3980	2001年8月9日	コナミ	1〜2人	○	×	
スーパーストリートファイターIIXリバイバル	ACT	4800	2980	2001年7月13日	カプコン	1〜2人	○	×	
スーパーパズルボブルアドバンス	PUZ	4800	3980	2001年12月21日	タイトー	1〜2人	○	×	
スーパーブラックバスアドバンス	SLG	4800	2980	2001年8月10日	スターフィッシュ	1〜4人	○	×	
スーパーマリオアドバンス	ACT	4800	2780	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	○	○	
スーパーマリオアドバンス2	ACT	4800	3980	2001年12月14日	任天堂	1〜4人	○	○	
スーパーロボット大戦A	SLG	5800	4980	2001年9月21日	バンプレスト	1人	×	×	
スウィートクッキーパイ	TAB	4980	3980	2001年12月21日	カルチャーブレーン	1〜4人	×	×	
スタコミ	ETC	5800	1980	2001年7月26日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
スナップキッズ	RPG	5980	5170	2002年1月17日	エニックス	1〜2人	○	×	
スペースヘキサイト メーテルレジェンドEX	PUZ	5300	1980	2001年4月27日	ジョルダン	1〜2人	○	○	
スロット! プロ・アドバンス	ETC	4800	3880	2001年12月28日	日本テレネット	1人	×	×	
ゼロツアーズ	RPG	5480	980	2001年7月27日	メディアリング	1〜2人	○	×	モバイル対応
全日本GT選手権	RAC	5200	1280	2001年3月21日	ケムコ	1〜4人	○	×	モバイル対応
ZOIDS SAGA	RPG	5400	4480	2001年11月30日	トミー	1〜2人	○	×	
Z.O.E 2173 TESTAMENT	SLG	5800	1980	2001年9月27日	コナミ	1人	×	×	
ソニックアドバンス	ACT	5800	4980	2001年12月20日	セガ	1〜4人	○	○	
大戦略 for ゲームボーイアドバンス	SLG	4980	4170	2001年12月7日	メディアカイト	1〜2人	○	×	モバイル対応
ダイヤドロイドワールド	RPG	5300	2980	2001年12月7日	エポック社	1〜2人	○	×	
大麻雀。	TAB	3800	2980	2001年12月13日	HORI	1〜4人	○	○	
タクティクスオウガ外伝	SLG	4800	2980	2001年6月21日	任天堂	1〜2人	○	×	

GBアドバンスタイトル	ジャンル	定価	秋葉原	発売日	発売元	プレイ人数	マルチ	ワン	その他
WTAツアーテニスポケット	SLG	5800	4980	2002年2月14日	コナミ	1〜2人	○	×	
耽美夢想マイネリーベ	SLG	5800	3980	2001年4月26日	コナミ	1〜2人	○	×	
チューチューロケット!	PUZ	4800	3280	2001年3月21日	セガ	1〜2人	○	×	
チョロQアドバンス	RAC	4800	3980	2001年6月29日	タカラ	1〜4人	×	○	
沈黙の遺跡〜エストポリス外伝〜	RPG	5800	4780	2002年3月8日	タイトー	1〜4人	○	×	
鉄拳アドバンス	ACT	5300	1980	2001年12月21日	ナムコ	1〜4人	○	×	
トイロボフォース	SHT	5200	1980	2001年4月27日	グローバルA	1〜2人	○	×	
トゥイティーのハーティーパーティー	TAB	4980	2980	2001年3月21日	ケムコ	1〜2人	○	×	
ドカポンQモンスターハンター	RPG	4800	2480	2001年8月3日	アスミックA	1〜4人	○	×	
ドナルドダック アドバンス	ACT	5300	4480	2001年12月21日	Ubiソフト	1〜2人	○	×	
トマトアドベンチャー	RPG	4800	3240	2002年1月25日	任天堂	1〜2人	○	×	
ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出!	ACT	4800	3980	2001年4月27日	エポック社	1人	×	×	モバイル対応
トルネコの大冒険2 アドバンス	RPG	5980	5200	2001年12月20日	エニックス	1〜4人	○	×	
どーもくんの不思議てれび	ETC	4800	3980	2002年2月21日	任天堂	1人	×	×	
なかよし麻雀かぶリーチ	TAB	5800	2980	2001年10月25日	コナミ	1人	○	×	
ナポレオン	SLG	4800	980	2001年3月21日	任天堂	1〜4人	○	×	モバイル対応
ナムコミュージアム	ETC	3800	1980	2001年12月7日	ナムコ	1〜2人	○	○	
信長の野望	SLG	6800	6120	2001年9月28日	コーエー	1人	×	×	
ハイパースポーツ2002WINTER	SPT	5800	4980	2002年1月31日	コナミ	1〜4人	○	×	
爆転シュート ベイブレード	ACT	5300	4480	2001年12月6日	ブロッコリー	1〜4人	○	×	
爆熱ドッジボールファイターズ	SPT	4980	1980	2001年3月21日	アトラス	1〜2人	○	×	
パックマンコレクション	ETC	3800	2980	2002年1月11日	ナムコ	1人	○	○	
ハテナサテナ	PUZ	5200	3980	2001年10月4日	ハドソン	1〜2人	○	×	
ハムスター物語2GBA	SLG	5800	4980	2001年10月19日	カルチャーブレーン	1〜4人	○	×	
ハリー・ポッターと賢者の石	ACT	4800	3980	2002年1月31日	EAS	1人	○	○	
ハローキティコレクション ミラクルファッションメーカー	ADV	5200	2480	2001年10月19日	イマジニア	1〜4人	○	○	
パワプロクンポケット3	SPT	5800	3980	2001年3月21日	コナミ	1人	×	×	
ヒカルの碁	TAB	5800	売切	2001年10月25日	コナミ	1〜2人	○	×	
ピノビィーの大冒険	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ハドソン	1〜2人	○	×	
ピンキーモンキータウン	ETC	4800	3980	2001年12月21日	スターフィッシュ	1人	×	×	
ファイナルファイトONE	ACT	4800	1980	2001年5月25日	カプコン	1〜4人	○	○	
ファイヤープロレスリングA	SPT	5800	980	2001年3月21日	スパイク	1〜2人	○	×	
ファランクス	SHT	4980	2980	2001年10月26日	ケムコ	1〜4人	○	×	
FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001	TAB	5800	4780	2001年9月20日	コナミ	1人	×	×	
BLACK BLACK〜ブラブラ〜	RPG	4800	3980	2002年2月8日	カプコン	1人	×	×	
プレイノベル サイレントヒル	ADV	5800	4980	2001年3月21日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
ブレスオブファイア -竜の戦士-	RPG	4800	1980	2001年7月6日	カプコン	1人	×	×	
ブレスオブファイア2 -使命の子-	RPG	4800	3980	2001年12月21日	カプコン	1人	×	×	
ぼくのカブト虫	SLG	5200	3980	2001年7月13日	MTO	1人	×	×	
ぼくのクワガタ	SLG	5200	3880	2001年8月3日	MTO	1〜2人	○	×	
ぼくは航空管制官	SLG	5800	2980	2001年3月21日	タム	1〜2人	○	×	
ボンバーマンストーリー	ACT	5200	2780	2001年4月27日	ハドソン	1人	×	×	
ボンバーマンMAX2	ACT	4800	3980	2002年2月7日	ハドソン	1〜4人	○	○	
麻雀刑事	TAB	5200	2480	2001年7月12日	ハドソン	1〜4人	×	○	
マジカルバケーション	RPG	4800	3980	2001年12月7日	任天堂	1〜4人	○	○	
マリオカートアドバンス	RAC	4800	2980	2001年7月21日	任天堂	1〜2人	○	×	
ミスタードリラー2	ACT	4800	3980	2001年3月21日	ナムコ	1〜4人	○	○	
みんなでぷよぷよ	PUZ	4800	3480	2001年10月18日	セガ	1〜2人	○	×	
MUTSU(ムツウォータールーパー)	ETC	5200	売切	2001年12月21日	トミー	1〜4人	○	○	
メダロット・ナビ	SLG	5800	2480	2001年9月7日	イマジニア	1〜2人	○	×	
メールでキュート	ETC	5800	4980	2002年2月14日	コナミ	1人	×	×	モバイル対応
モバイルプロ野球 監督の采配	SLG	5800	2980	2001年7月26日	コナミ	1〜2人	○	×	モバイル対応
桃太郎まつり	ETC	5200	1980	2001年3月21日	ハドソン	1人	×	×	
森田将棋あどばんす	TAB	5800	4980	2001年7月12日	ハドソン	1人	×	×	モバイル対応
モンスターガーディアンズ	SLG	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1〜2人	○	○	モバイル対応
モンスターズ・インク	ACT	4800	3680	2002年3月1日	トミー	1人	×	×	
モンスターファームアドバンス	SLG	5800	5180	2001年12月7日	テクモ	1〜2人	○	×	
役満アドバンス	TAB	4800	3980	2001年10月26日	任天堂	1〜4人	○	×	
遊戯王ダンジョンダイスモンスターズ	ETC	5800	2980	2001年3月21日	コナミ	1〜4人	○	○	
遊戯王デュエルモンスターズ5	TAB	5800	2480	2001年7月5日	コナミ	1〜2人	○	×	
遊戯王デュエルモンスターズ6	TAB	5800	売切	2001年12月20日	コナミ	1〜2人	○	×	
優駿ラプソディ〜♪	RPG	4800	2980	2001年6月29日	カプコン	1〜2人	○	×	
友情のビクトリーゴール4v4嵐	SPT	5800	4980	2001年11月15日	コナミ	1〜2人	○	×	
幽霊屋敷の二十四時間	ADV	4800	3980	2002年1月24日	グローバルA	1〜4人	○	×	
ラブひなアドバンス	ADV	5800	2980	2001年9月7日	マーベラス	1〜2人	○	×	
烈火の炎 THE GAME	ACT	5600	3980	2001年12月20日	コナミ	1人	×	×	
ロックマンエグゼ	ACT	4800	3980	2001年3月21日	カプコン	1〜2人	○	×	
ロックマンエグゼ2	ACT	4800	3980	2001年12月14日	カプコン	1人	○	×	
ロボットポンコッツ2	RPG	5200	2980	2001年9月13日	ハドソン	1人	○	×	
ワリオランドアドバンス	ACT	4800	3480	2001年8月21日	任天堂	1〜4人	○	×	
ワールドアドバンスサッカー	SPT	5200	4980	2001年12月7日	ハンズオン	1人	×	×	

●GBAソフト価格表の見方 ・定価…メーカー希望小売価格 ・秋葉原…秋葉原電気街での新品最安値 ・マルチ…マルチカートリッジプレイ対応 ・ワン…ワンカートリッジプレイ対応 ・モバイル対応…モバイルアダプタGB対応

巨人のドシン®

大きくなったね♥インタビュー



巨人のドシン インタビュー

ゲーム史上最大のキャラクター、「ドシン」がついにキューブに登場!! そこで、今月はドシンの生みの親、飯田和敏さんをインタビューするべく、京都の任天堂本社を訪ねたのだ。『巨人のドシン』完成直前という多忙な日程のなか、飯田さんの貴重なお時間をいただいて、いろいろ話を聞いたのだ。



『巨人のドシン』ディレクター
飯田 和敏さん
Kazutoshi Iida



ゲーム作家。1968年東京生まれ。多摩美術大学卒業後、アートディンクに入社。「アクアノートの休日」(PS/95年)、「太陽のしっぽ」(PS/96年)を発表した後、独立し、パーラム設立。マリーガルマネジメント社の契約クリエイターとして、1999年、64DDソフト『巨人のドシン』を発表。今作は任天堂との共同作業で実現。

スケールがより大きく

—— 任天堂本社で飯田さんにお会いするのは初めてですよね。今回の開発では、京都で仕事をすることが多かったんですか?

飯田 最初と最後ですけどね。今回はいろんな場所で仕事をしてましたね。プログラマーは京都だし、グラフィックをやっていたのは新宿の会社でしたから。

—— 64DD版のときは、東京で仕事を進めることができたんですよね。

飯田 そうですね。ほとんどパーラムの社員で作っていましたから。今回はそのような作り方をやめて、流行のSOHO(パソコンを活用して自宅で仕事をすること)みたいな感じで…。いやあ、インターネットって便利だなあと思いましたね。このようなやり方でもゲームが作れちゃうんだなあって(笑)。

—— 自宅にいながら、離れた場所にいるスタッフとデータのやりとりができたわけですね。

飯田 もちろん仕事のパートナーとの相性が大事になりますけどね。

—— 京都にいる機会が多くて、タメになったことも多かったんじゃないですか。

飯田 多かったですね。僕の資質に欠けているところを任天堂さんが補ってくれて(笑)。具体的には、クオリティコントロール。「そこまでやるのか」って、本当にスゴイと思いました(笑)。

—— どんどんゲームバランスがよくなるような感じ?

飯田 それもあるし、『巨人のドシン』はいろんなことができるじゃないですか。ゲームを作った僕らでさえ、想像しなかったことができちゃうので、その想像を超えた部分をいろいろチェックしてもらって、「ここに矛盾がある」とか、緻密に作業をしてくれたんです。

—— 『動物番長』の松本弦人さんは、「アイテムの置き方のようなことでも、ツボがわかっている職人のような人がいる」と言ってました。

飯田 『ドシン』の場合はアイテムがないので、「製品としてのアラをどこまで削れるか」ということをやってくれて。僕は飽きっぽいほうだから、「そんなのは、そのままでもいいんじゃない」って済ませちゃうようなことも、かなり細かくやってくれたんです。

—— 最後の磨き方がすごいんですね。

飯田 ええ、驚きました。

—— ところで飯田さんはお子さんが誕生したとか。京都暮らしが長くて寂しくなかったですか?

飯田 うん、寂しい…。そんな気持ちはありますね〜(笑)。もうすぐ1歳になるんですよ。ちょうど『巨人のドシン』が発売されるころですね。

—— お子さんが生まれてゲーム観は変わりましたか?

飯田 変わんない(笑)。子供がゲームをするようになると、ちょっと変わるかもしれませんけどね。

—— 今回の『巨人のドシン』はユーザーに対しフレンドリーになっている感じがしたので、お子さんの影響もあったのかなと思ったんですけど。

飯田 僕も「変わるかな?」って思ってたんですけど、何も変わらなくて…。でも逆に、ジャシンのほうがパワーアップして(笑)。見えないところで大暴れするようなことって、そこに僕の願望が現れているのかもしれないですね。島の人が見ている前では衿を正して…。

—— 家庭にいるときは、よき父親としてふるまって…(笑)。

飯田 でも、外に出ると大暴れ(笑)。



島民の嫌われ者ジャシン。ドクロをもらいがちなだけに、使うのをためらってしまう。でも、素晴らしい能力をもっているのだ

―― それにしても、とてもスケールの大きいソフトになりましたね。

飯田 ええ、そうですね。その理由は2つあって、ひとつは本当に大きくなってるんですよ(笑)。64DD版よりも、巨人が大きくなるレンジ(範囲)が拡がって、上限は数字にすると3倍くらいかな。

―― 別のインタビューでは5倍という話でしたが…。

飯田 それは言い過ぎ(笑)。

―― 64DD版のときは、たしか最大が200メートルで、がんばれば250メートルくらいになるという話でしたね。

飯田 今回は300メートルくらいかな。メートルって、おおまかに言ってますから、単位はあってないようなものなんです。

―― スケールが大きくなったもうひとつの理由は？

飯田 もうひとつは、島民のモーションが緻密になっているので、動きをちょっとゆっくりさせているんです。

―― ほう。

飯田 64DD版のときは、けっこう早回しで島民をちょこまか動かしていたんですけど、キューブ版ではゆっくり目に動かしているんです。普通は逆ですよね。ちっちゃいものを早く動かすことで、ちっちゃさを表現できるんですけど、キューブ版では島民をひとつの単位にしたかったので、ゆっくり目にセットしたんです。その結果、人間のサイズが基本になって、巨人の大きさがよりひきたつようになったんですね。

―― なるほど。

飯田 最後はスゴイですよ。ちょっと歩くだけで「ぎゃー」って(笑)。

―― 踏みつぶしちゃう(笑)。スケールが大きく感じるのは、画面がキレイになったことも影響してますよね。山の頂上に登ると麓の村の様子がはっきり見えたりとか…。今回は山に登るのが楽しくなりました。

飯田 そうですね。

―― 京都に来る途中、富士山が見えたんですけど、裾野をアゲサゲできたらなあと思いました(笑)。

飯田 僕はずっと『ドシン』をプレイしているので、ジャンプしたら地面が凹まないのが不思議で(笑)。

―― あははは。山ってどのくらい高くできるものなんですか？　もちろん上限がありますよね。

飯田 ええ。白く雪が積もったようになると、そこでおしまいですね。

―― 標高は何メートルくらいになるんですか？

飯田 どうだろう、忘れちゃったな。

広報 ドシンがいちばん小さいときは、すごく高く見えますよね。

飯田 でも、ドシンが最大になると、ひとまたぎできるかもしれないですね。

―― やりたいなあ(笑)。渋谷のイベントで「カメラをいちばん引いても、ふくらはぎしか見えないくらい大きくなる」って言ってましたけど、本当ですか？

飯田 ウソです。物事は大げさなほうがいいんで(笑)。

―― ですよね(笑)。そんなに大きくなったら、1歩あるいただけで、マップの外に飛び出しちゃう。

飯田 だから調整しました(笑)。

―― でも、渋谷で見せてくれた滑り台はよかったですね。



2月16日に渋谷でひらかれたキューブのイベント（毎月新聞参照）。会場では、山の頂上から滑り台のコースを降りてくる、イカしたドシンの映像を見ることができたのだ

飯田 ええ。でもあれを作ろうとすると、なかなか大変ですね。

―― そうでしょうね。どのように作ればいいんですか？

飯田 まず自分が大きくなって、こつこつ作るしかないです。サイズが小さいと話になんない。

―― 島の中央に富士山を作って、滑り台をいくつも作れば、行きたい村にすぐ行けるようになりますね。

飯田 そうですね。移動といえば、赤いジャシンのジャンプ力が飛躍的にのびてるんで…。

―― かなり跳びますよね。

飯田 だから、巨大化してからジャシンでジャンプすると、それこそ端から端まで行けちゃうんです。



富士山をつくってみたのだ。「これが富士山？」という声もあるかもしれないけど、自分が富士山と信じることができれば、それでいいのだ

脱線プレイがおもしろい

―― キューブ版では、ゲームの目的をハッキリさせましたよね。

飯田 64DD版のとき、モニターから「目的がわかりにくい」という声が多かったんです。

―― たしかに64DD版のときは、やみくもに村を作って、同じモニュメントばかり建つようなこともあって(笑)。

飯田 だから今回は、どのような島民の色の組み合わせで、新しいモニュメントができるということを、しっかりアナウンスするようにしたんです。

―― でも、最初はいろんなモニュメントを建てようとするんですけど、別の目的を見つけて夢中になる人は多いでしょうね。

飯田 脱線する人は、必ず出ますよね(笑)。

―― 開発者として、みんながどのような脱線をしているか、見てみたいという気持ちになるでしょう？

飯田 そうですね。スーパーマリオクラブでプレイをしてもらったんですけど、結構おもしろかったですよ。

―― そのなかで気に入ったのは？

飯田 おもしろいと思ったのは、ボックスを集めて、種類ごとに種分けしてるんです。まるで『どうぶつの森』のように(笑)。それで、何度も何度も「ちゃんとあるかなあ」って確認しに行ってるんです(笑)。

―― あははは。

飯田 僕らが想定していなかった遊びなので、おもしろかったですね。

―― ボックスだけじゃなく、建物や畑など種類ごとにわけることもできますね。

飯田 それもできますよね。

―― あのボックスは時間がたつと消えちゃうんですよね。

飯田 ええ。マップに置ける数に上限があって、それ以上になると消えちゃうんです。



普段は使いたくないドクロのボックスも、こうやって1カ所に並べると、巨大化の新記録をねらうときに役に立ちそう

―― そのほかに気に入ったのは？

飯田 地形をいろんなカタチにするのは64DD版のときに見てますからね。やっぱりボックス集めがいちばん強烈だったなあ。あと、僕がいちばん好きなのは、水が上下するので…。

―― 潮が満ち引きするようになってますよね。

飯田 それで、ちょうど海面の高さにあわせて、フラットな地形を作ると、ものすごくおもしろいんです。水がとても美しく表現できてるので、瞬きする間に水になったり陸になったり。自分で作ってみて、これはいいなと思いましたね。ここまでキレイになるなんて、僕も最初は思っていませんでしたからね。

―― 本当に水の表現もキレイです。

広報 だから、井戸みたいなのを掘って、そこにサカナをため込んで、そしたらとてもキレイなんです。「ああ、これは飯田さんが昔作った『アクアノートの休日』(PS)だ」って(笑)。

―― なるほど～。ぜひやってみよう。

飯田 水中の音がけっこういいですし…。



井戸を掘って、ぴちゃぴちゃになるくらいサカナを詰め込もうとしたのだけど…。でも放っておくと、トリがサカナを連れていっちゃうのだ

俗世間の喧噪から離れたくなったら水中ね（笑）。

―― キレイと言えば、地形の質感もすごくて…。岩の雰囲気もよくでていますよね。

飯田　キューブって、どこまでもリアルに作ることができるんです。でも、あまりにリアルすぎると、ゲームの世界観からずれちゃうところもあって…。それで「どうしよう」ってことになって、『ドシン』では「怪獣映画のミニチュアくらいの精度でいいんじゃないか」ということに落ちついたんです。それで、発泡スチロールにパウダーをふったりして、実際にジオラマを作って、地面の感じを再現したんですよ。

―― 手がかかってますね。「巨人大図鑑」にいろんな写真が出ますけど、あれはジオラマを撮影したものなんですね。

飯田　そうです。僕、ジオラマ好きなんです（笑）。



巨人大図鑑に載っているジオラマ写真。実物が欲しくなったりするのだ

―― あと、木を植える感じもすごくわかりやすくていいですね。

飯田　いやあ、あれにはエピソードがあって…。64DD版では、木をはなした瞬間に地面にエネルギーが入るような仕様だったんです。見た目では、木をはなした瞬間に、すでに緑になっている地形に木がささるという順番になっていて…。64DD版を作っているとき、そのことがずっと気になっていて、「タイミングをずらしたいなあ」と思っていながら、誰にも言わなかったんです。ところが宮本さんに見てもらうために64DD版を持っていったら、すぐにバレてしまって…。最初の5分くらいでバレてしまったんですよ。それですごく凹んだんですけどね（笑）。

―― さすが宮本さん（笑）。実際に64DD版をプレイして、そんなことは全く意識しませんでしたけどね。

飯田　さすがだと思いましたね。だから、キューブ版では、その部分の仕事をまず最初にやって（笑）。

―― いい感じになりましたよね。このインタビューの前に、久しぶりに64DD版の『巨人のドシン1』をプレイしたんですけど、木というよりは草みたいな感じだったし（笑）。

飯田　やってられないですよね（笑）。最初、キューブ版を作るとき、64DD版に近づけようという発想でやっていたんです。それで、開発機材の横に64DD版を並べて置いていたんです。ところが途中で全ての部分で越えちゃって。だから移植じゃなくなっちゃいましたね。

―― グラフィックから全部作り直したそうですね。

飯田　64DD版からデータを移すようなことは一切やってないんです。

飯田さんが好きなシーン

―― 朝と夕方の空気の感じもすごくいいですよね。

飯田　そのようなことに対して、あんまり注文をつけなかったんです。でもプログラマーがやっちゃって（笑）。

―― 『1080°』のプログラマーでもあったジャイルス・ゴダートさんですね。

飯田　ええ、ジャイルスさんがやってくれて。たぶん、彼とはやりたい方向が近かったと思うんですね。

―― ジャイルスさんは64DD版の『ドシン』をかなりやりこんでいたんですか？

飯田　そう…でもないですね（笑）。ちょっとやって、「うん、だいたいわかった」という感じ。で、いろいろ話もしましたけど、「こういうゲームにしたい」という話はほとんどしなかったんです。それで、一緒に入ったお店で、たまたま『レイダース』の映画をテレビでやってて、「このシーンはいいよね」なんて無駄話ばかりしてました。でも、「好きなシーンが似ているなあ」と感じるところはあったんですね。

―― なるほど。感性の波長があったということですね。今回初登場の花も幻想的でいいですね。

飯田　モニュメントの存在を明確にするために、ただでは建たないようにしてやろうと（笑）。

―― 花がないと、うんこのモニュメントが建ってしまう（笑）。

飯田　（ちょっとがっかりした表情で）あれ、うんこに見えちゃうんですよねぇ…（笑）。それで、モニュメントは放っておいても建たないですし、あるタイミングでしか花を受けつけないので、いい場所で花を作って、放り投げることをしないと、カンタンには建たないようにしたんです。



花を運ぶのが間に合わないと、建ってしまうのがうんこ…じゃなくて義理モニュメント。これが建つとかなりがっかり

―― 花を作って慌てて持っていっても間に合わないこともありますよね。

飯田　あせりますよね（笑）。ちょっと戦略性が求められるというか…。まあ、戦略性というほどのものじゃありませんけど（笑）。

―― いや、計画性は大事でしょう（笑）。

飯田　だから、マリオクラブなんかでソツのないプレイを見ていると、見事ですよね。あらかじめ木の本数を考えて、島民がほしがる前に配置する人もいますから。

―― 木についても、放っておくと枯れちゃうし。だからお手入れするのも大事ですよね。

飯田　そうですね。日々のメンテナンスが必要なんです。

広報　木が枯れちゃうと、村も廃れていきますしね。

飯田　そう。建物が壊れてしまいますから。

広報　今作は、集落がどこにでもできるのはウレシイですよね。

飯田　64DD版では自由ではなかったですからね。

広報　男の子ひとり、女の子ひとりを離れ小島に連れて行くと、そこに村ができはじめて…。

飯田　僕がいちばん好きなシーンがそれですね。男の子と女の子が出会って、それでハートがポッとでて、それで集落ができはじめるというのが大好きで。

―― 無人島を舞台にした、「青いなんちゃら」という映画を思い出しますよね（笑）。でも、島民がひとりだけでも集落ができていた64DD版が不自然だったとも言えるでしょうね（笑）。

飯田　確かにそうですよね（笑）。宮本さんやほかの人たちのご批判に対し、僕らは謙虚に受け止めて、「これではいかがでしょうか」という作り方をキューブではしたんです（笑）。

―― その島民もすごく進化していて…。木を植えるとき、手で「こっちだよ」ってやってますけど、あれはちゃんと植える場所を指定してるんですか？

飯田　偶然です。偶然の妙というのがあるんですよ（笑）。

―― （がっかりして）偶然なんですか。カメラをズームにして、島民が手を指す方向に木を植えて、それで満足してもらえると「やったぜ」なんて思ってたんですが…。

飯田　でも、そういうのばっかりなんですよ。パラメーター（数値の設定）の調整もやるにはやったんですけど、たとえば木が何日で枯れるというようなことは、ゲームバランスに関わってくることなので慎重にやらなければいけないんです。慎重にやるにはやったんですけど、最初に数字を決めるときはわりといい加減に決めて、それを基準にしながらプレイして増やしたり減らしたりする作業をするわけです。でも、木だけに注意してやっちゃうと他のロジックが崩れていくみたいなことがあって、バランスをとるのが、なかなか大変だったんです。それであるとき、全部のバランスをコントロールするようなことはひとまずやめて、仮の数字だけでやってみたら、意外とうまくいったんですね。

島民の引き抜きは慎重に

―― 島民は何人ぐらい、住めるんで

すか？

飯田　だいたい300人くらいですね。

――　『ピクミン』の3倍も（笑）。島民がどんどん増えるってウレシイですよね。でも、高いところに登って、あちこちに住む島民が欲求アイコンを掲げているのを見ると、「早く行かなきゃ」って（笑）。

飯田　64DD版は遠くまで見えませんでしたけど、キューブでは遠くまで見えるようになりましたからね。いちばん最初のテストで、キューブではどこまで遠くの絵が出せるかというテストをやったとき、どこまでも出せるというのがわかったんです。ビックリしましたねえ。僕も、何万ポリゴン出せるとか言われてもよくわからないんですけど、ちょっと驚きました。

――　だからいろんなアングルで見るのが楽しいんですよね。カメラもすごくいいですし。

飯田　今回はコントローラもいいんですね。もともとN64の3Dスティックが好きで、今回もスティックを使うゲームにしたかったんです。

――　Cスティックで視点を変更できて。

飯田　今回はコントロールスティックに遊びを多めにもたせているんです。だからうまく操作しないと島民を踏んでしまうようなことがあるんです。で、カメラを動かしながら自分も動いていくと、マニュアル車を運転するような感じで、おもしろい操作方法ができたと思いますね。

――　あと十字ボタンでズームができて。それでカメラをひくと巨人を操作しやすくなる反面、島民の犠牲者がいっぱい出て（笑）。

飯田　出ますね、阿鼻叫喚（笑）。

――　飯田さんは、バルド島での理想的な1日の過ごし方を、どのように考えてますか？

飯田　僕のおススメですけど、もう誰も踏んじゃあいけない。で、ドクロも1個ももらわない。僕がプレイするときは、そのようなことを心がけるんですけど、なかなかうまくいかないですね。

――　ドクロは出ますねえ。どうして嫌われちゃったのかなあなんて思ったりしますね。やっぱり踏んづけちゃうと嫌われやすくなるんですか？

飯田　いちばん大きいのは、仲間を奪うこと。引き抜き（笑）。

――　やっぱり引き抜きはよくないのかあ（笑）。

飯田　いや、よくないかどうかはわからないです。双方に言い分があるので（笑）。一方、新人が入ってくるとすごく歓ばれるんです。

――　新人は大歓迎（笑）。でも、人を引き抜くときは慎重にしたほうがいいということですね（笑）。

飯田　慎重にしたほうがいいですよ。それに、誰を引き抜くかによっても結果が違ってきますから。

――　たとえば…玉乗りしたりフラフープして遊んでいる人であれば…。

飯田　そうそう（笑）。

――　あははは。遊んでいるヤツは引き抜いていいけど、よく働く人は村にとっても必要だから、憎しみも大きくなるというわけですね（笑）。会社と同じだあ（笑）。

飯田　そうなんです。でも、遊んでる人も更正するんです。新しい集落に連れていって、新しい異性と巡り会うと、それまでの生活をあらためて、マジメに建築をはじめるんです（笑）。

――　それはエライ（笑）。



マジメに働いている人を引き抜けば、怒りをかうのはトーゼン。なので、遊んでいるヤツをヘッドハントしよう

広報　それまで遊んでいたヤツが急にシャキーンとする（笑）。

飯田　そこで感情移入をして、名前を考えながら遊ぶと面白いですよ。

――　「わたる、新しい村ではちゃんとマジメにやってるかい？」とか（笑）。確かに人事異動で、急にマジメに働くようなケースっていっぱいありますからね。島民のなかで、遊び人はあらかじめ決まってるんですか？

飯田　ランダムですね。だから理論的には遊ぶヤツばっかりの村もありえるんです。でも、そうだと何も建たなくて困るから、そのような仕様は回避してるのかな。

――　まあ、遊び人ばかりの村になったときはジャシンが登場して…。

飯田　「しっかりしろ！」と叱ることもできると（笑）。

ジャシンで高速移動

――　黄色いドシンの動きは64DD版と基本的に変わっていないですね。

飯田　キューブ版でほとんど作り直していますけど、アクションは同じですね。

――　フレーム数は秒間60…。

飯田　ええ。64DD版のときは「12フレームくらいでいいや」と思って作ったんですけどね。

――　だからカクカクした感じだったんですね（笑）。

飯田　今回も30フレームくらいでいいやと思っていたんですけど、プログラマーから「60でできるから」と言われて…。それで疑ってたんだけどできちゃった（笑）。

――　黄色いドシンもいいですけど、ジャシンの進化ぶりはめざましいものがありますね。

飯田　ええ、あれは進化しましたねえ。64DD版を作り終わった直後から、ずっと「羽根をつけたいなあ」と思っていたんです（笑）。

――　それがついに実現して（笑）。早く歩けて、跳べて…、それに衝撃波もすごい迫力で。

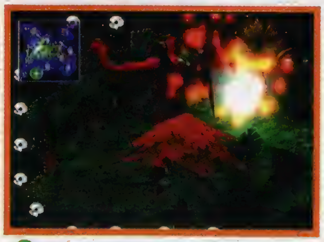
飯田　あんなはずじゃなかったんですけどね（笑）。もうノリで作っちゃって…。プログラマーのアドリブと僕らの考えがうまくあって、それを増幅する方向でやってしまったんです。

――　あの衝撃波は狙った方向にとばせるんですか？

飯田　うまく狙えば大丈夫ですよ。でも災害のときとか…。

――　そうそう、竜巻のときなんか、「そっちの方向じゃないよ〜」って言いながら、大事なモニュメントを壊したり（笑）。

飯田　だから、竜巻との間合いをうまくとらないと。



ジャシンの衝撃波。スゴイ破壊力がやみつきになって、村や山を破壊しまくっている人もいるんでしょうけど、ほどほどにね

――　なるほど。竜巻のそばでやると回転しちゃうから。ところで、ジャシンに変身するのに、オススメのタイミングはどんなときですか？

飯田　僕がやるときは、島民から見られないところでジャシンになるんです。とくに村と村を移動するときに、島民から見えないあたりでジャシンに変化してジャンプして、村に着地する瞬間に黄色にもどって、島民に嫌われないよう心がけているんです。

――　なるほど。そうすれば速く移動もできるし（笑）。

飯田　だから、人が見ていないところで、大暴れするのが基本ですね（笑）。



ジャシンになって、ジャンプしながらの移動はとっても気持ちがいいのだ。でも、村に着地する前に姿をもとに戻さないと…

――　しかし、一生懸命に作ってもらった村をジャシンになって破壊するというのは、とてもしのびないですよね。

飯田　島民も賢くなっているんですよ。島民が巨人のことを嫌えば嫌うほど、村の作りも変わってくるし、完成するモニュメントも変わってくるんです。

――　モニュメントというか、建物にも大砲のような攻撃的なものを建てる島民がいますね。

飯田　そう。巨人に2面性があるように、島民にも2つの面があるんです。

――　だから、ジャシンになって、あえて嫌われる村を作ることも大事という

わけですね。

飯田　そうですね。それに島民は二面性というか、細かい段階で巨人を好きか嫌いかというパラメーターを持っていて、すごく巨人のことが好きな村もあれば、すごく嫌いな村もあって…。でも、好かれている村はどうしてもひいきしちゃいますよね(笑)。

――　巨人がとても好かれてる村に入るときって、ちょっとしたスター気分に浸れるし(笑)。

飯田　そうそう(笑)。

広報　ますます島民がかわいくなりますしね。ところで、一度ついたうわさ(イメージ)はずっと変えることができないんですか?

飯田　いや、頑張れば変わりますよ。

――　彼らの歓ぶことを一生懸命すれば…。

飯田　ちょっとやそっとじゃリカバーできないですけどね。でも嫌われることのほうがカンタンなんです。好かれるのは結構大変なんですよ。

――　僕ら人間も同じかもしれないですね。あと、動物もたくさんでてきますね。

飯田　出てきますね～。

――　家畜はウシ、ウマ、ブタ、ニワトリ…。

飯田　それにヒツジ…。アリクイに見えるって(笑)。

――　全部で5種類でしたっけ?

飯田　…とかね。いろいろいます。それはお楽しみに(笑)。

――　でも、家畜もちゃんと意味があるんですね。あちこち走り回っているだけじゃなくって、島民が生きていくうえで役に立っているわけですね。

飯田　そうです。初期のバージョンでは残酷な表現もあったりしたんですけど。

――　いまもちょっと残酷と言えなくもないような(笑)。

飯田　まあ、エグイとは言えなくもないですけど、『動物番長』を前にしては何も言えないですね(笑)。だからあれぐらいならいいだろうって。

――　その意味で、カメラでズームして島民をチェックするのも楽しいですよね。あと、たくさん飛んでいるトリの存在も気になりますよね。水面下に沈んでいる木の上で舞っていたり…。あれには何か意味はあるんですか?

飯田　はい、超絶のすごいワザがあるんですよ。海のなかの木の上で舞っているトリは、ちょうどいい高さになっていて、トリをつかまえやすいんです。それで、すごいジャンプができるようになるんです。

――　それはトリをつかまえて…?

飯田　つかまえたあとにトリを離してじっとしていると、頭の上にとまるんです。そこでジャンプするとトリに引っ張られるように跳べるんです。

――　おお、やってみたい。

飯田　島を1周、ヘリコプターのように。

――　本当ですか?　いいなあ、それ(笑)。でも、情報規制で紹介できないんでしょ?

広報　いや、いいですよ。今月で大丈夫です。



で、やってみました。キモチいいです。すごい快感です。「世界はオレのモノだ」というキモチになれます。ぜひお試しを!

――　よかった(笑)。あと、サカナもいっぱいいますよね。それをトリが…。

飯田　トリが食べてますよね。

――　サカナを食べると、トリが大きくなっちゃう。

飯田　あのへんはアドリブですよね。プログラマーに「やられた」という感じ。

――　ときどき山のてっぺんにピチピチ跳ねてるサカナを見ますけど、あれはトリが落としていくんですか?

飯田　ええ。それにサカナがいる状態で山にするとサカナがピチピチすることもあるし。

――　そのサカナを島民にあげると?

飯田　それは時間切れでできなかった(笑)。そのようなことも考えて、データも作ってあったんですけどね。

――　その他に、ここが変わったという話はありますか?

飯田　ゲームキューブの能力を僕自身が見誤っていたというか…。こんなに変わっちゃうものなのかって(笑)。『ドシン』というゲームが、ビジュアルが向上しただけで、ここまでゲームそのものが変わっちゃうとは思ってもいなかったんです。だから驚いていますね。それに、64DD版でできなかったことが、「今回でだいたいやれたかな」とも思っているんですね。

1年かけずに完成

――　キューブ版の開発はいつからスタートしたんですか?

飯田　そこは、記憶がすごくあいまいで…。

――　2000年の東京ゲームショウのときに、飯田さんとお会いしましたよね。キューブが発表された直後だったので、「『ドシン』をキューブで出しましょうよ」と言ったら、飯田さんは「64DDユーザーに悪いんだよね」って…。

飯田　そうでしたね。

――　そのとき、飯田さんって本当にいい人だなあと(笑)。

飯田　その頃はキューブ版の話はまだなかったんですね。

――　でも、いつくらいから?

飯田　本格的にはじめたのは、2001年の春か夏頃だったと思います。

――　僕らが『巨人のドシン』がキューブで出ると知ったのは、去年のE3のときでした。

飯田　あ、そうか。E3は5月でしたから、「やるぞ」と思ったのは、その直前くらいですよ。

――　E3の会場のモニターに、『ドシン』の映像がちょっとだけ映って…。

飯田　あれはテスト用の映像ですね。そうそう、思い出しました。あの頃から作りはじめたんです。

――　ということは…、開発から発売まで1年もたってないじゃないですか!

飯田　そうですね。よくできましたね(笑)。まあ、64DD版があったおかげで試行錯誤の部分が少なくてすんだんですけどね。それに、よく言われるように、ゲームキューブのとっかかりの良さ、開発のしやすさもありましたしね。



2001年のE3で公開された「巨人のドシン」の映像。展示会場のモニターにいきなり登場したときは、とてもうれしい気分になったのだ

――　それにしても早い。64DD版が出るまでに3年かかっていますから。

飯田　そうですね。でも、あのときは、64DDそのものがなかなか出なかったから(笑)。

――　そうでした(笑)。ところで、どうしてキューブで作ることになったんですか?

飯田　もう記憶のグレーゾーンに入っていて(笑)。ホントに記憶がないんですけど、縁があったとしか言いようがないですね。

――　できれば具体的に。

飯田　僕らは、『巨人のドシン』をもう1度世に出したいと思っていたし、それが任天堂の次世代機であれば「64DDユーザーに対しても操がたつかな」という気もしていた反面、「キューブで出すにはどうしたらいいのか?」という難題もあったわけです。それで「どうすれば任天堂とライセンス契約をかわせるの?」という基本的なところからはじまって…。一方、任天堂さんのほうでも、「『ドシン』をもう1度出してもいいかな」みたいな考えがあったんでしょうね。

――　今回の『巨人のドシン』はマリーガルソフトじゃないんですね。

広報　今回は任天堂との共同開発ということになりますね。64DDの『巨人のドシン1』に興味をもってくれた人は多かったと思うんですけど、64DDは多くの人に購入していただくには敷居が高すぎましたから、もっと多くの人に遊んでいただこうということでキューブで出すことにしたんです。やっぱり新しいことにチャレンジしていかない

と、似たようなゲームばかりになりますからね。

―― でも今回、『巨人のドシン』をプレイして痛感したのは、N64ソフトの秀作をキューブでリメイクしたら面白いだろうなということなんですね。

飯田 それはそうですね。

―― 64DDで『ドシン』はわかっているつもりだったんですけど、キューブ版でやってみると新鮮なんですよね。だから、たとえば『フォックス64』とか…。

飯田 単純に遊んでみたい気はしますよね、このスペックで。

―― ねえ（笑）。ところで飯田さんにとって、64DDとはどんな存在ですか？

飯田 すごく大事なプラットホームですね。64DDがなければ、N64でゲームを作ることもなかったと思うし、もちろん『ドシン』も生まれてなかったと思うし…。64DDの魅力が何だったかと考えると、キューブではディスクとメモリーカード59が分離されているソフトになっていますけど、64DDではワンメディアになっていたのがすごく魅力的だったんですね。ひとつのメディアで読んだり書いたりできちゃうってとこが。

―― 64DDって、成功したハードとは言えないですけど、あのハードをキッカケに『どうぶつの森』が生まれたりとか、そこで多くの開発者が一生懸命考えたことはムダじゃなかったと思うんですね。

飯田 そう思いますよ。「こういう機械を考えたんだけど、あなただったらどうする？」という問いかけがプンプンしてましたからね。64DDの問題提起についてはすごく懐かしいですけど、「どんなゲームを作れるか」って本当に考えましたね。

―― ユーザーとしても「どんなゲームが出てくるんだろう」って、期待することで楽しめたハードでした。

飯田 64DDで出すか、ロムで出すかという選択する機会は何度かあったんですけど、いまだに64DDで出してよかったなと思いますね。通信端末としても使えたので、ユーザーからいっぱいメールをもらったんです。それが楽しくて、その声も今回のキューブ版に反映できてるんですね。

―― それはすごいメリットですよね。

飯田 ゲームで遊んだときは、「こうしたほうがいい」って生意気言いたくなるじゃないですか。それでふだんはみんな、誰にどうやって伝えればいいのかわからないと思うんですけど、64DDのときは僕のメールアドレスを公開していたし、お互い64DDユーザーだったので、すごく密な関係ができて…。いまでもそれが生きていますね。

―― 「こうしたほうがいい」という意見のなかで、具体的に実現したことは？

飯田 いちばんはゲームの目的を明確にしたことですね。ユーザーからそう言われたし（笑）。

―― 今回はユーザーの声を聞く機会はあるんでしょうか？　たとえば任天堂ホームページでやるとか。

広報 飯田さんと相談しながら、そんなこともやれたらなあと思っています。

―― じゃあ、「感想はメールで送ろう」ということでいいんですね。

飯田 でも、言葉づかいはきちんとしてほしいですね。お互い生身の人間で、知らない同士だし、言葉で傷つくこともありますからね。それで僕もけっこう凹んじゃったり…。やっぱりマナーは大事だと思いますね。

矛盾がテーマの根底に

―― キューブ版の開発でいちばん苦労したことは？

飯田 やっぱりカードかな？　64DD版ではあまり意識しなかったんですけど、メモリーカード59に納めるというのも大変でしたし。

―― よく入りましたよね。

飯田 ええ。それで写真がもっと撮れるとよかったんですけどね。

―― 最大で何枚撮れるんですか？

飯田 （小さい声で）4枚なんです。

―― やっぱり容量的に限界があるということなんですね。

飯田 ええ。でも、ちゃんと同梱にしてくれてありがたかったですけどね。

―― 逆に楽しかったことは？

飯田 楽しいことはこれからでしょうね（笑）。

―― でも、64DDのときとは大違いで…。新聞広告にもドーンと出ちゃいましたし。

飯田 ええ、ビックリしましたね。



広告が掲載された新聞に見入る飯田さん

広報 もう1回出しますよ。

飯田 そうなんですか。それは楽しみだな。でも恐いくらいですよね。僕が作った『ドシン』が僕の手を離れて、全国紙に載るなんて（笑）。

―― 『ドシン』のベースにある部分についても聞きたいんですけど…。

飯田 けっこう長い話になるんで…。実際、64DD版の構想から完成に至るまで6年になるし、松本弦人さんも同じようなことを言ってましたけど、忘れちゃうんですよ。で、忘れていない1つのことを思い出すと、「矛盾」ということに興味があったんです。

―― 矛盾…。

飯田 それが如実に表れているのは、黄色と赤…愛と憎しみみたいなところですね。そのような矛盾に対して、どちらか片方を否定して、一方を肯定するという答え方はカンタンだけど、「そうはいかないのが人生だよね」というのがモチーフとしてありましたね。

―― 人間には、相反するものが同居するということですね。でも、普通ゲームを作ろうとすれば、島民から憎まれてドクロマークが出てくると、巨人をちっちゃくするような仕様にすると思うんです。

飯田 マイナスですからね。

―― でも、『巨人のドシン』では、憎しみをもプラスにして大きくなっちゃう。

飯田 プロレスで言うと、ヒール（悪玉）がいないとベビーフェイス（善玉）が引き立たないということですね（笑）。どちらも大事なんですね。

―― 64DD版を作る前に、飯田さんのお父さんが亡くなったことも、このゲーム作りに影響しているという話でしたね。

飯田 そうですね。

―― それは、巨人が死んで生まれ変わるというところに出ているわけですね。だから仏教観にかなり影響を受けているのかなと思ったんですけど…。

飯田 僕は仏教徒じゃないんですけどね。

―― 飯田さんの会社「パーラム」もサンスクリット語で「彼岸」という意味だそうですね。

飯田 そうなんですね。特定の宗教を信仰しているわけじゃないんですけど、そのようなことに興味はなくはないと

64DDの豆知識

64DDは、1999年12月にサービスがスタートした、N64の周辺機器。インターネットに接続できるだけでなく、64DD特有の磁気ディスクに、新しいゲームデータをダウンロードできるなど、革新的なアイデアに満ちたハードだったのだ。ところが、クレジットカードがないと入会できないなど、一般ユーザーにとっては敷居が高く、10万人目標の会員数を達成することなく、2001年2月、あえなくサービスは終了してしまったのだ。





クリスマスに会員に届けられたカード。レアな逸品です



こちらは、『巨人のドシン』の世界観を表現した冒険絵物語。ニンドリの前身「64ドリーム」で連載したものをまとめ、スペースワールドで配られた小冊子。飯田さんのサインをいただいたので、読プレページへGO!

いう感じですね。ただ先ほど、子供の誕生がゲーム作りに影響がなかったと言いましたけど、きっと何かあるんでしょうね。もし64DD版とキューブ版で大きく変化していることがあるとすれば、僕の心情の変化だと思うんです。ただ、いまはちょっと気づかないですね。2〜3年たつと…。

―― その変化が見えてくる…。

飯田　そう。そこにはきっと顔を赤らめる自分がいるんでしょうね(笑)。

発売当日はお店へ

―― ところで海外版はどうなんですか?

飯田　まだ決まっていないんですけど、海外の人からもすごく期待されているという話は聞いています。海外の人って、ジャシンがすごく好きなんですよね(笑)。

―― それ、わかります。マリオよりもワリオが人気だったりするんですよね。

飯田　その気持ちには応えたいなあと思っているんです。さらにジャシンに磨きをかけてパワーアップさせたいなあと(笑)。

―― 飯田さんの3部作(下段コラム参照)はこれでお終いになるんでしょうか?

飯田　それはどうしようかと思って…。

―― 渋谷のイベントでは「作り続ける」みたいな話をしてましたよね。

飯田　それしか生きる方法がないので、作っていくことになると思うんですけど。とりあえずキューブ版でやりたいことがやれたし、新しいアイデアはなかなか出ないですよね(笑)。でも、『ドシン』はいいと思うんですよ。『ドシン』は作り続けていきたいなとは思いますね。

―― ぜひ。数年前のE3のインタビューでは、現代版の『ドシン』を作ってみたいという話をしてましたし。

飯田　ええ。

―― 次は都会を舞台にして『ドシン』で遊んでみたいですね。

飯田　そうですよね。でも、マップを変えたりオブジェを変えたりするだけでは能がないので、もう2つ、3つ新しいことを思いつかないと、なかなか作れないでしょうね。でも、ドシンというキャラクターは偶然生まれたものなんですけど、ここまで作り続けていると、すごく愛着が生まれてくるんです。だから、このキャラクターを生かしてゲームを作っていきたいと思いますね。

―― 楽しみです。あとグッズを期待する声も多いです。

飯田　いろいろ検討しているみたいですね。ぜひ作りましょう。

―― スペースワールドでバルーンの巨人像がありましたけど、あれはどうなったんですか?

飯田　ありましたよね。

広報　あれ、探しているんですが見つからないんですよ。

―― 見つからないって、あんなにでっかいものがぁ〜?(笑)

飯田　畳むとすごくコンパクトになるんですけどね(笑)。

広報　イベントなんかで展示したいんですけどね。

―― イベントもいいですけど、富士山の裾野なんかに置くとインパクトがあると思いますよ。

飯田　事件性がありますよね(笑)。そのときは僕が首謀者ということで捕まることになるのかな?(笑)。



1999年のスペースワールドの会場で、ひときわ目立っていた巨人の像。心当たりのある方は、任天堂に一報を

―― 最後に、キューブの発売日のことも聞いておかなくちゃ(笑)。去年の9月14日は朝早くから渋谷に行ったそうですね。

飯田　あ、そうそう。

―― いちユーザーみたいで偉いなあと思いました。

飯田　そうなんですよ。家から渋谷まで自転車でわざわざ行ったんです。どういうつもりだったのかよくわかんないんですけど、1時間ちょいかかって(笑)。

―― 1時間も〜(笑)。

飯田　朝の3時か4時に起きて、2番乗りだったんです。で、FM東京の人にインタビューされたんです。「どうしてゲームキューブを買おうと思ったんですか?」と聞かれたので、「すごいいいソフトが出るらしいですよ。『巨人のドシン』というソフトなんですけど…。僕はそれを遊びたくて、キューブを買ったんです」って(笑)。

―― (爆笑)

飯田　それ、生で放送されたんです。

―― いい話だあ(笑)。僕らは新宿と秋葉原に取材に行ったんですが、渋谷に行けばよかったなあ(笑)。でも、ソフトを開発していたんだから、キューブは持ってたわけですよね。

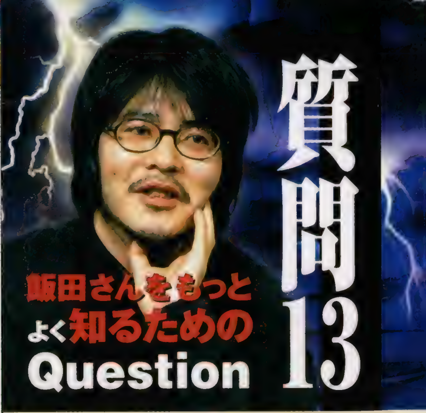
飯田　ええ。もちろんどんなものかは知っていましたよ(笑)。でも、『ドシン』が発売される日も、1人で店頭に並ぶと思いますよ。すべてはお店に並ぶところからスタートするんです。

飯田和敏さん3部作

飯田さんのデビュー作が作られたのは1995年のこと。そのデビュー作『アクアノートの休日』(PS)のなかで、飯田さんは「巨人の足跡」のオブジェを登場させているのだ。ゲームではその足跡は突然とぎれているのだが、そこで倒れた巨人の末路が明らかになるのは、『太陽のしっぽ』(1996年)。この、自由に走り回る原始人を主人公にしたゲームで、飯田さんは舞台を巨人の形にしてしまうのだ。倒れた巨人は、最期には島になっていたというわけ。そんな巨人が、生まれてから死ぬまでどんなことをしていたのか…?『巨人のドシン』のテーマはまさにそこにあるのだ。



この足跡の遥か先に、巨人の形をした島が誕生するのだろうか



飯田さんをもっとよく知るためのQuestion 質問13

Q1 小さいときはどんな子供?

飯田　あんまり今と変わらない(笑)。

―― ゴッコ遊びが好きだったそうで。

飯田　あらゆるゴッコ遊びはしましたね。子供が考えられるゴッコ遊び(笑)。たとえば宇宙人ゴッコとか。いちばん好きだったのは、惑星探検ゴッコですね。

―― どんな感じでやっていたんですか?

飯田　「ここは火星だ」って思いこむんです。そうすると周りの景色が火星に見えてくるんです。思いこみの激しい子だったんですね(笑)。

―― 確かにそんな遊びしました(笑)。

飯田　ソファーのようなイスを後ろに倒して、仰向けに座って、ロケットの発射のシーンを再現したりとか(笑)。

―― やった、やりましたねえ(笑)。

飯田　重力のかかってくる感じを再現しながらね。



というわけで、編集部の片隅でロケット発射ゴッコを久しぶりにやってみたんだけど、年をとってからやるもんじゃないですねえ

Q2 子供の頃の夢は?

飯田　何だろう…?　夢はなかったかも(笑)。こんな職業につきたいといったような気持ちはなかったですね。みんなは「消防士になりたい」とか文集で書いてましたけど、僕は何も書けなかったですね。

―― 小さい頃は巨人の絵なんかを描いていたとか。

飯田 ええ。絵は好きでしたね。でも、それで食えるなんて思っていなかったんです。僕の祖父は画家なんですよ。

―― へえ〜、そうなんですか？ 松本弦人さんのお父さんも画家で。

飯田 そうみたいですね。祖父は60歳になるまで1枚も絵が売れたことがなくって、いまはそこそこ売れてるようなんですけど…。でも「画家は食えない」という話をすごく聞かされて育ったものですから。なのに美術大学に入ってしまって（笑）。

―― 多摩美（多摩美術大）に入ったときは、将来の夢はあったんですか？

飯田 入ったときはなかったですけど、僕が入ったのは油絵で、伝統はあるけどとてもローテクな学科だったんです。でも、デザイン学科にはマッキントッシュのコンピュータがずらっと並べてあって、誰もが使えるようになっていたんですね。そこでマウスで絵を描くということを体験して、初めてクリックということを覚えたサルみたいになって（笑）。

―― あははは。

飯田 油絵ってねちょねちょしていて、乾くまでに何時間もかかって。ある技法書によると、「日本の風土では油絵は永遠に乾かない」というようなことが書かれているんです。さらに扱いにくい道具を使って絵を描くなかで、コンピュータで絵を描くという新鮮な経験をしたんです。それで一気にコンピュータにのめり込んで、コンピュータでゲームが作れるということも知って、そのときに初めてゲームを職業として意識するようになったんですね。

Q 子供の時の得意科目不得意科目は？

飯田 得意だったのはやっぱり美術ですね。あと国語も得意だったです。

―― 不得意な科目は？

飯田 数学です。だからプログラマーはすごくエライと思います。生まれ変われるとしたらプログラマーになりたいくらい（笑）。

Q 飯田さんが好きな動物は？

飯田 何だろう…？ ヒヨコとか好きです、かわいいし（笑）。

―― 黄色いのが好きなのかも（笑）。

飯田 ああ、そうかもしれない（笑）。ヒヨコってニワトリになるし、変化が面白いですよね。そう、変態するのが好き（笑）。だからオタマジャクシも好きでしたよ。最近飼いたいのはメダカですね。絶滅しそうだって話だから。

Q いちばん影響を受けたものは？

飯田 僕、小学2年生のときに転校したんですよ。それがいちばん大きかったですね。その転校が僕をゴッコ遊びに向かわせた（笑）。新しい友だちとなじめなくて、それで内省的な遊びに向かっていったんです（笑）。それをいまでも引きずっている。

―― ゴッコ遊びは友だちとやってたんでしょう？

飯田 何人かの友だちとやってましたね。でも、最後まで残るのは僕でした。みんな途中でおやつなんかを食べに帰る姿を見ながら…、「ハンパなヤツ」なんて思って（笑）。

―― 集中力がすごくあったんでしょうね。

飯田 そう、思いこみというか自己暗示をかける力がすごいんでしょうね（笑）。「ゲームキューブを買わなきゃ」と思ったら、早朝にラジオのインタビューを受けるようなところまでやっちゃうような（笑）。でも、その渦中にいるときは、「それがどんなにおかしなことなのか」ということに気づかないんですね。

Q いちばんハマったゲームは？

飯田 何だろう………………？

―― 『シムシティー』とか？

飯田 『シムシティー』…かな？ 何だろな…？ いろいろハマりましたからねえ。いちばん好きなソフトで言えば、スーファミの『ゼルダ』ですね。それまで、RPGの世界って、闘ってレベルアップして強くなるってことが数字の世界だったわけですね。それがあまりピンとこなかったんですけど、『ゼルダ』ではレベルアップすると、段差があって通行不能だったところが越えられるようになって、「これがレベルアップというもんだよな」って、ものすごく納得した記憶がありますね。僕にとって『神々のトライフォース』がベストのゲームですね。



1991年に発売された『ゼルダの伝説〜神々のトライフォース』。N64版の『ゼルダ』では「ムジュラ」が好きなんだそうです

Q もっとも苦手なものは？

飯田 ゲーム作り。本当に苦手なんだな（苦笑）。

Q 最近楽しかったことは？

飯田 やっぱりゲーム作り。それしかないんですよ、僕の人生は（笑）。

Q 飯田さんの趣味は？

飯田 いろいろやってて…。でも、これっていうのはないですね。

―― 64DD版が終わったあとは、屋久島に行ったりとか。

飯田 はいはい。そう言えばそうだった。よく知ってますね（笑）。

―― 調べはついているんです（笑）。それで、パーティ会場やスペースワールドへもザックを背負って行ってましたよね。

飯田 そうだった（笑）。

―― そのザックのなかには奥菜恵の写真集も入っていて（笑）。

飯田 奥菜はもうやめました。変な記事が出てから目が覚めました（笑）。ショックで写真集を全部売りましたよ。ファンクラブの会員だったのに。

―― いま、好きなアイドルは？

飯田 モーニング娘。が大好きです。いちばん楽しいのはモーニング娘。のことを考えてるときですね。新曲が出るのはいつごろかなとか、センターをやるのは誰だろうとか。モーニング娘。についてはいっぱい話せますよ（笑）。

Q 飯田さんにとってテレビゲームとは？

飯田 商売。いや違うか（笑）。これがないと…、空気みたいなものですよね。テレビゲームがなかったらどうしようと思いますね。

Q ゲームキューブとは？

飯田 これも空気みたいなものですね。ゲームキューブは…、取っ手がいいですね。この取っ手を持って、会社と家を往復しています（笑）。ゲームキューブはあと10年くらいは現役のハードであってほしいですよね。もうゲーム機はこれで十分じゃないですか。

Q 飯田さんにとって家族とは？

飯田 会ってないなあ（笑）。会いたいものが家族。

Q 飯田さんにとって任天堂とは？

飯田 憧れですね。一緒にお仕事をさせていただいている今でも新鮮です。

―― 任天堂に就職するなんてことまでは考えないでしょう？

飯田 いや、そんなことがあってもいいかなと思いますよ。

―― 任天堂の情報開発本部の社員として…。

飯田 それも悪くないなあって。任天堂って本当に面白いですよね。ゲーム作りに対してマジメなのがいいですよね。でも、8時45分はじまりはちょっとキツイかな（笑）。

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第68回



質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は複数の方にお願いしています。

5月のE3が開かれるまでは、大きな発表はないだろうと思っていたら、『マリオテニス』などの新作が公開され、スクウェアが5年ぶりに任天堂ハードへ供給再開を発表するなど、うれしいニュースがいっぱいの春になりました！　ますます期待の高まるキューブ&GBAというわけで、今月も、みなさんから寄せられたたくさんの質問を、任天堂の広報さんにぶつけてみました。

こんげつのナビゲーター



サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。「どうぶつの森+」では、いまだアーウィンの模型が手に入らず。「巨人のドシン」ではたっぷり時間をかけて滑り台を作る予定。「バイオ」もやらなきゃ。

任天堂キャラクターずかん 19

CHARACTER DATA FILE No.19

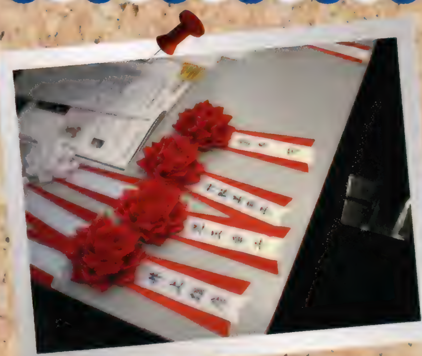
フォックス・マクラウド

英名／FOX

5月31日に発売される『スターフォックスアドベンチャー』では、触りたくなるような毛皮が自慢のフォックス。デビュー作はSFC版『スターフォックス』(93年)で、キャラクターデザインをしたのは、キューブ版の制作にも関わっている今村高矢さんなのだ。もともと、任天堂旧本社近くにある伏見稲荷大社のキツネ（お稲荷さん）がモデルとの説もあるが、本当かどうかは不明。



こんげつのワンショット



『ピクミン』が優秀賞を受賞した「文化庁メディア賞」の受付で、宮本さんの名札を発見！　残念ながら宮本さんは海外出張中だったんだけど、突然現れるのをちょっぴり期待したのだ。

Question 1　GC in SHIBUYA QFRONT

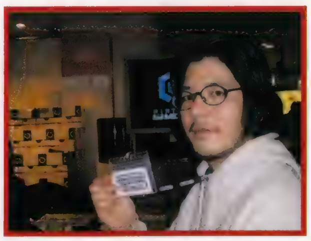
ゲームキューブ体験イベントの感想を教えて！

大阪府・ニセ本郷GCさん

A　渋谷で開かれたイベントですね。

今回は、2月16日に急遽開催することになったので、ドリーム読者のみなさんには事前告知ができず、申し訳ないと思っています。それで、一部のネットや雑誌でしかご案内ができなかったんですが、とても多くの方に来場していただき、開催してよかったと正直に思いましたね。このイベントは、『巨人のドシン』や『動物番長』『バイオハザード』など、これまでの任天堂ソフトとはちょっとタイプの異なるゲームが登場するということで、渋谷に集まるようなエネルギッシュな方々にもキューブの魅力をアピールしていきたいと開催したんです。結果、いろんな層の人たちに来ていただけたので、その意味で大成功だったと言えるでしょうね。夜は、それぞれのソフト開発者である飯田和敏さん、松本弦人さん、小林裕之さんのトークショーを開いたのですが、それぞれお話も上手で、アットホームな雰囲気でお楽しみいただけたのではないかと思っています。（広報）

もちろんニンドリも取材に行ってきたのだ（毎月新聞参照）。渋谷というロケーションも手伝ってか、来場者の年齢もスペースワールドと比べるとかなり高め。デートのついでにぶらりと入ってきたカップルなんかもいて、とてもいい雰囲気だったぞ。



『動物番長』の体験イベントの様子をチェックしていた飯田和敏さん。飯田さんのロングインタビュー（79P～）も読んでね

ハミダシ質問箱

「トマトアドベンチャー」のトマトプレゼントの反響は？（東京都・下から読んでもトマトさん）

すごい大反響です。当選者が20名に対して、任天堂HPに応募してきたのはなんと2万人。当たった人はラッキーですね。（広報）

Question 2 新作3連打の新聞広告

どうして新聞広告を出したのですか？

京都府・ていえぬさん

A 新聞広告がふさわしいと思ったからです。

広告で紹介した『動物番長』など3本のソフトは、対象年齢がちょっと高めということで、新聞を読むような人たちにもプレイしてほしいと考えたんです。それに、3月22日にカプコンさんから発売される『バイオハザード』については、暴力や出血などショッキングな表現も含まれていますので、注意を喚起する意味でも、新聞広告を出すべきだろうとなったんですね。小さなお子さんが何も知らないで遊ぶには相応しくないところもありますし、そのようなことをお父さんやお母さんたちにも事前に知っていただく必要があると考えたわけです。もちろんカプコンさんが流すテレビCMでも、そのような告知をされるんですが、任天堂としても、バックアップすることになったんですね。今回の新聞広告は2月だけでなく、3月14日にも2度目の広告を出しましたので、ご覧になった方も多いでしょうね。（広報）

任天堂が新聞広告を出すのは、マリナーズの佐々木投手が登場して以来およそ1年ぶりのこと。あのモバイルアダプタGBの広告は、携帯電話につなげて遊ぶ商品だったので、お父さんやお母さんの理解を得る必要があったというわけ。今後も説明が必要になる商品については、新聞広告に登場することになるんでしょうね。



ここ数年の任天堂の新聞広告を並べてみたのだ。左上は『ゼルダ』（99年1月）、右下が「モバイルアダプタGB」（2000年1月）、そして今回の「新作、3連打！」広告

Question 3 トライフォース登場！

なぜ業務用基盤を作ることにしたんですか？

千葉県・緑山田さん

A 「トライフォース」のことですね。

一昨年に各ソフトメーカーさんに対して、ゲームキューブの技術説明をする機会がありまして、セガさんとナムコさんから「業務用ボードへの展開ができないか」というお話をいただいていたんです。それで去年の6月に、ナムコさんから「会社の内部でもキューブの評価が高いので、具体的な技術検討をしていきたい」という要望をうけたものですから、セガさんにも声をかけ、アーケード用の基盤を開発することになったわけですね。3社の力を結集して作った基盤なので、「トライフォース」というネーミングにしたわけです。今回、業務用の基盤を発表することになったのは、いろんなメーカーさんのアーケードゲームがキューブに移植されることを期待してのことなんです。なかには「『スマブラDX』がゲームセンターで遊べるようになるの？」という気の早い話もあって（笑）。そこまでのことは考えていません。でも、将来的におもしろいアイデアが出てくれば、業務用で何かを出すということもあるかもしれませんね。（広報）

「トライフォース（3つの力）」というのは、めちゃくちゃかっこいいネーミングだよね。ところでトライフォースが意味する「知恵、勇気、力」は、任天堂、セガ、ナムコのどの会社にあてはまるんだろう？ 考えてみてね。



AOU（アミューズメントエキスポ）で、ナムコブースに展示してあったトライフォース基盤。ゲームキューブよりもひとまわりサイズが大きいのだ

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

ウェーブバードはいつ発売しますか？

福島県・ノリンコリンさん

A 北米では発売が決まりましたね。

6月24日に39.95ドル（約5000円）で発売することになりました。最終的に変更もあるかもしれませんが、NOA（任天堂アメリカ）のホームページではそのように発表していますね。日本での発売日や価格はまだ決まっていませんが、おそらくアメリカの発売日に近い時期になるでしょう。ウェーブバードの詳細については、たぶんE3（5月22日よりロサンゼルスで開催）のタイミングで発表することになると思っています。（広報）

無線で操作できるキューブ用コントローラ、ウェーブバードが発売されれば、テレビの前の、ケーブルのごちゃごちゃ感から解放されるぞ！ しかもNOAのホームページによると「30フィート離れてもプレイできる」との説明が。1フィートは約30.5センチだから、9メートルくらい離れてもプレイできるちゃうのだ。とはいえ、編集部内で9メートルも離れてプレイしようとすれば、隣の編集部のスペースを借りないとムリだし、画面も見えないだろうな。





バッテリーの関係で振動機能がついていないウェーブバード。でも欲しい

Question 5 ニンテンドーゲームキューブ

メモリーカード59の端子部の掃除はどうしたらいいの？

福岡県・田区さん

A 綿棒を使って掃除してください。

ただ、綿棒をそのまま入れようとすると、メモリーカード59の端子部には入らないですから、先端をつぶして、乾拭きするといいでしょうね。また、市販されているオーディオクリーナーなどは、だいたいのものは大丈夫だとは思いますが、クリーナーにどのような成分が含まれているかわからないんです。なので、任天堂としては保証できないのでご注意ください。あと、重要なことをもうひとつ。絶対に息を吹きかけるようなことはやめてくださいね（笑）。一時的にキレイになっても、息の湿気で端子がさびる原因になりますから。（広報）

カセットなどに息を吹きかけるのは、ファミコン誕生の頃から「魔法の息」と呼ばれ、「ゲームが動かないな」というとき、誰もがついやってしまいがち。その時は回復することもあるようだけど、その後が悲惨。カセットがさびてしまって、使い物にならなくなることもあるのだ。メモリーカード59がデータを読み込まなくなったときは、息を吹きかけるのをガマンして、綿棒で掃除するようにしよう。

ハミダシ質問箱

『どうぶつの森』でサントラを出す予定はありますか？（兵庫県・N-FIELDさん）

N64版ではとたけけミュージックが2種類出ていますけど、ゲーム音楽を出すという話はいまのところないです。（広報）

ハミダシ質問箱
『どうぶつの森』のハチの上手な捕り方を教えて!(新潟県・Linkさん)
とくにコレという方法はないようなんです。何度も岩さん状態になりながら、チャレンジしてくださいね(笑)。(広報)

Question 6 ニンテンドーゲームキューブ

キャメロットがキューブの新作を発表しましたね。

茨城県・山口文左右衛門さん

A 2作同時ですね(笑)。

N64でも大ヒットした『マリオテニス』と『マリオゴルフ』がキューブでも登場することになりました。どちらのソフトも簡単操作で誰もが遊べて、しかも奥の深いゲーム性が評判でしたよね。キューブ版では、そんな特徴を継承しつつ、さらに至るところがパワーアップすることになります。でも、具体的な話はまだナイショ(笑)。N64版のときもそうでしたけど、キューブでは間口をもっと広げていきたいと考えているんです。開発を担当しているキャメロットさんの話でも、ゲームを触ったことのない人でも楽しめ、いつもゲームをプレイしている人でも堪能できるようなソフトにしたいようですね。ゲームキューブでは、このような期待作が続々登場してきますので、これからの発表も楽しみにしてくださいね。(広報)

☞ キューブのソフトをいきなり2本も発表するなんて、キャメロットのパワーは並じゃないなあ。それに、キャメロットの開発スピードの速さは定評のあるところ(『黄金の太陽』の続編の発売が春から夏にずれ込んでいるけど…)。開発が難しいとされたN64でも、『マリオテニス64』の開発期間は1年足らずだったわけだし、キューブ版も長く待たずに遊べそうな予感。



テニスボールの表面の質感まで表現してるのだ。これってCGじゃなくってゲーム画面なんだよお〜。ああ、早く遊びたい

Question 7 ニンテンドーゲームキューブ

『動物番長』の売れ行きはどうですか?

大阪府・ピクピクニンジンさん

A 予想通りの売れ行きです。

ただ量販店というよりも、ファミコンショップでの売れゆきがいいようですね。どちらかといえば、ゲーム内容をわかって買ってくださってるという か、松本弦人さんが作ったソフトということで指名買いするような方も多いようですね。それにしても、『動物番長』のノリはいいですよね。個性的な開発者のノリがそのまま伝わってくるというか…。最後の最後に出てくるスタッフロールには大笑する人も多いでしょうね(笑)。あと、グッズに関しても、メディコムトイさんからキューブリックの『動物番長』シリーズが出るようですよ。5月のおもちゃショーで出展する予定になっていて、発売はその先になるみたいですね。(広報)

☞ 最後の最後に流れるスタッフロールは本当に必見。それに、ラストステージに登場するキャラも…。『動物番長』は遊び心満載のソフトです。



渋谷のイベントではドシンのキューブリックが展示されていたのだ。こちらのほうの発売は未定

Question 8 ニンテンドーゲームキューブ

『動物番長』のCMではどうしてVIを先に出したの?

福島県・ノリンコリンさん

A 前にもお話しましたよね。

キューブを手に持つVI(ビジュアルアイデンティティ)は、CMの後半に出すと決めているわけじゃないんです。ソフト内容や、CMのテーマによって使い分けようということで、『動物番長』では最初に出すことにしたわけです。今回のように「VIを先に出した方がいい」と言う人が多いのは事実です。VIをバンって出せば、「おおっ、キューブのCMがはじまるぞ」と思って、テレビに注目する人も多いでしょうからね。でも逆に、バンって出した瞬間に「ゲームのCMだから、見てもしょうがない」と思われる場合もあると思うんです「このCMは何だろう?」と思わせといて、最後にVIを出すことで、「ああ、これはゲームキューブのCMだったんだ」と思っていただくことも重要なんですね。(広報)

☞ ちなみに、『動物番長』のCMは視聴者の認知度がとても高いようなのだ。CMデータバンクの調べによると、すべてのCMのなかでも認知度は20位以内。ビールや携帯電話、クルマなどのCMが大量に流れるなかで、『動物番長』のこの順位はまさに大健闘。さらに、発売前のXboxのCMが、これまた大量に流された時期でありながら、ゲーム部門では堂々の1位だったのだ。番長恐るべし。



たくさんのメスにモテるとうれしい『動物番長』。百獣の王をめざしてがんばれ!

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

『スマブラDX』のキャラの声優さんを教えて!

茨城県・ガンモドウフさん

A かなり大勢いますからね。

それで、プレイヤーキャラに限ってご紹介すると、リンクはN64版『ゼルダ』と同じ檜山修之さんで、ピカチュウはおなじみ大谷育江さんですね。それからマリオやルイージはアメリカの声優、チャールズ・マティネーさん。彼は『マリオゴルフ64』から声優をお願いしていまして、ベビィマリオも彼の声なんです。あとは…資料をチェックしてみてください(笑)。(広報)

☞ ボイスアクターで注目したいのは、『どうぶつの森』のとたけけでおなじみの戸高一生さんが、ヨッシーの声優をやってることでしょう。そういえばインタビューのときも、都合の悪い質問に対しては、いきなり甲高い声で「アワワワ…」なんて言い出すこともあったし…(ウソです)。というわけで、下に声優さんリストを載せたので、気になる人をチェックしてね。

『スマブラDX』プレイヤーキャラ声優一覧

マリオ、ルイージ、Dr.マリオ	チャールズ・マティネー
リンク	檜山修之
ヨッシー	戸高一生
カービィ、ネス	大本眞基子
フォックス	里内信夫
ピカチュウ	大谷育江
キャプテン・ファルコン	堀川亮
プリン	かないみか
ピーチ	ジェン・テイラー
ゼルダ、シーク	水沢潤
マルス	緑川光
ポポ&ナナ	小林沙苗
ロイ	福山潤
ピチュー	こおろぎさとみ
こどもリンク	瀧本富士子
ガノンドロフ	長嶝高士
ファルコ	江川央生

Question 10　ニンテンドーゲームキューブ

N64ソフトのリメイクをGCで出さないの？

京都府・ボロクマさん

A　すでに出しているとも言えますよね。

もともとN64ソフトとして発売されていた『どうぶつの森+』、それに『スマブラDX』や『巨人のドシン』がすでにキューブで登場しましたからね。でも、N64版とキューブ版を触りくらべた人ならお気づきだと思いますけど、それぞれのソフトはキューブの性能を最大にいかして、めちゃくちゃパワーアップしているんですね。だから、リメイクというよりも、新作ソフトとして楽しんでいただけていると思います。それにずっと言ってることですが、任天堂としては新しいハードが出てくれば、そのゲーム機でしかできない、新しい遊びを提供していきたいと考えているわけです。なので、N64ソフトのリメイク版をどんどん出すことにはならないでしょうね。今後も『マリオテニス』や『マリオゴルフ』などが登場する予定ですが、リメイクとは考えず、まったく新しいゲームということで期待していただきたいですね。(広報)

そこで期待したいのが、64DD版『時のオカリナ』がキューブで登場すること。N64版のダンジョンを新しく作り直した64DD版は、実は完成していたという話だったし…。とはいえ、『巨人のドシン』でもビジュアルから全部作り直したというし、『ゼルダ』ともなれば、移植するだけでもかなりの時間と人手がかかりそう。やっぱりムリかな。



画面のきれいなキューブになれちゃうと、N64ソフトで遊ぶのがちょっとつらくなるのだ。人間ってわがまま

Question 11　カードeリーダー

「どうぶつの森カードe」がなかなか手に入りません。

徳島県・連パンさん

A　たいへん申し訳ありません！

たいへんご迷惑をおかけしました。2月末までに50万セット、3月上旬に100万セットを出しましたので、この本が出ている頃には、たぶん余裕で買えるようになっていると思います。それにしても、「どうぶつの森+カードe」は予想をはるかに超えた反響でとても驚いています。もともと『どうぶつの森+』はコレクションの要素が高いゲームなので、カードのほうも欲しいというお客さんが多かったということなんでしょうね。今後は4月21日に第2弾も出て、最終的には全住人のカード…300種類くらいは出していきたいと考えてます。あいことばだけじゃなく、とたけけ作曲の「村メロ」カードやちょっとしたゲームを楽しめるものになってますので、第2弾にも期待していただきたいですね。(広報)

2月14日の発売日は、ニンドリ編集部にも「買えないよ～！」という悲鳴にも似た読者さんからの電話がいっぱいかかってきたのだ。とはいうものの、たとえば北海道の読者さんに対して、「横浜のおもちゃ屋さんに1パック残ってましたよ」と答えるわけにもいかず、「そうですか…」とか「僕らも買えないんですよ」と、頼りない受け答えしかできなかったのだ(こんなときはニンドリじゃなく、任天堂のサービス窓口に電話したほうが頼りになると思うぞ)。



「どうぶつの森+カードe」の第2段にはどんなカードが入ってくるんだろう。そこの兄ちゃん、箱買いするなよ

Question 12　大乱闘スマッシュブラザーズDX

次のファイティングロードも計画していますか？

宮城県・メタルファルコンさん

A　具体的にまだ計画はありません。

3月3日の決勝も無事終了し、大会を通じて、とても参加者が多くて、本当に盛り上がったイベントでしたね。それで「大会ツアー」とでも呼べばいいんでしょうか…(笑)、全国各地で開かれた大会を、道場破りのように渡り歩いた強者もいたようなんです。遠くから苦労してやってきても、地元の人が優勝するケースがほとんどだったようですけどね(笑)。まあ、そんな人が出るくらい盛り上がったイベントでしたので、機会があればルールを変えて大会を開ければと思っています。それにアメリカでも日本と同じように大ヒットしていますので、世界大会が開けると盛り上がるんでしょうけどね。(広報)

次に『スマブラDX』の大会を開催するとすれば、スペースワールドのタイミングということになるんでしょうか。でも、今年はスペースワールドが開催されるという発表がまだないし、これからは『マリオ』や『ゼルダ』などの超期待作が続々と登場する予定なので、任天堂の人は新作ソフトを盛り上げることに全力を傾けることになりそう。そんななか、すでに発売中のゲームイベントを開催する余裕があるのかと言えば、ちょっと難しいかも？

Question 13　ニンテンドーゲームキューブ

『フォックスアドベンチャー』の発売日は決まりましたか？

広島県・亜ん子さん

A　5月31日発売予定です。

5月31日は金曜日で、日米ほぼ同時発売になります。先月号でもお話ししましたが、『スターフォックスアドベンチャー』はすごい大作です。5～6章仕立てになっていて、想像を超えた壮大さにビックリしていただけると思います。あと、注目なのは棒術アクションですね。雑誌の静止画だとわかりづらいと思うんですけど、フォックスの棒術アクションがとてもイカしているんです。(棒を振るそぶりをしながら)パ、パ、パ、パーン！って。それにキックしてパーンチみたいな(笑)。そのようなアクションゲームとしての気持ちよさを早く体験してほしいと思いますね。(広報)

発売日を聞いて、ちょっと複雑な気持ちになったのだ。5月31日といえば、2002年ワールドカップの開幕日。韓国で「フランスvsセネガル」戦が行われるなかで、われらのフォックスがキューブに登場するのだ。でも、トルシエジャパンの初戦は6月4日だから、時間はたっぷりある。それまでたっぷりフォックスの棒術アクションを楽しみましょう！　がんばれフォックス、がんばれニッポン！



サッカー観戦の合間に「フォックスアドベンチャー」。これから先、ワールドカップが開かれるたびに、「2002年は「フォックスアドベンチャー」で遊んでいたんだよな」と思い出して、幸せな人生をすごしましょう

ハミダシ質問箱　CMでキューブ本体を持ち上げるのは誰の手？(滋賀県・マスターゼニガメさん)　いわゆる「手タレ」さんです。手の美しいタレントさんですね。ゴツゴツした手が出てきたらイヤでしょう(笑)。(広報)

ハミダシ質問箱 GBアドバンスをテレビに映すことはできないのですか？（愛知県・向中野輝男さん） いまのところ予定はありません。任天堂が認めていない商品が売られていることがありますけど、故障の原因になるので使わないでください。（広報）

Question 14 ビッグニュース！

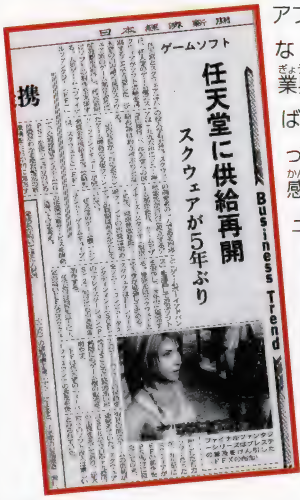
スクウェアが任天堂ハードに参入するって本当ですか？

神奈川県・サオヘン

A 本当です。

実は、この話がスタートしたのは昨年の暮れからなんです。スクウェアのプロデューサーである河津秋敏さんより、「キューブとGBアドバンスを連動させた新しい『ファイナルファンタジー』に挑戦したい」という話を熱心にいただいていたんです。これは河津さんが、弊社の山内社長のゲームに対する考え方やゲームスタイルに共鳴されてのことのようです。山内社長も、河津さんの新しいチャレンジに対する姿勢や、クリエイターとしての熱意をくんで、この申し出を受けることになったわけです。契約に関しては、河津さんが代表をつとめる（株）ゲームデザイナーズ・スタジオと締結済みで、新しい『ファイナルファンタジー』の開発はすでにスタートしています。今年のクリスマス商戦には登場すると聞いていますが、発売元に関しては、スクウェアさんを含めて、これから協議する予定です。（広報）

☞ 3月9日の日経新聞の「任天堂に供給再開～スクウェアが5年ぶり」の記事を読んでも、半信半疑だった読者も多かったはず。スクウェアは昨年秋にソニー（SCE）から149億円の資金援助を受けた関係で、任天堂ハードでの展開はありえないという見方が大勢を占めていたからだ。しかも今回の発表では、広報さんのコメントで紹介した『FF』とは別に、スクウェアから『ファイナルファンタジータクティクス』ともう1作が、GBアドバンスソフトとして発売されることも明らかになったのだ。任天堂とスクウェアファンだけでなく、ゲーム業界全体に、すばらしい春がやってきたような感じ。いいニュースです。



スクウェア再参入を伝える日経新聞の記事。このニュースの発表後、任天堂とスクウェアの株価は急上昇したのだ。事実上の両社の「和解」で、これからが楽しみ

Question 15 ゲームボーイアドバンス

『ゲームボーイミュージック』は本当に発売されるの？

茨城県・立川ゲームズさん

A そろそろ話をする時期なんですが…。

『ゲームボーイミュージック』を一昨年の東京ゲームショウに出展してちょうど2年になりますからね。でも、開発現場からは何も新しい話を聞いていないんです。もちろん開発が中止になったわけでもありませんし、東京ゲームショウで出展した段階で、ソフト的には完成していたと言ってもいいくらいなんです。ただ、いろんな楽器が演奏できるソフトとして売り出しただけでは面白くないですし、任天堂らしい味付けをしたいと考えているんです。1本のカートリッジに閉じたソフトにするのでなく、遊びを広げるためにはどうすればいいかと、開発現場ではいろんな仕組みについて検討しているんだと思います。（広報）

☞ たとえば、「ピクミンの愛の歌」が『ゲームボーイミュージック』で演奏できればウレシイ人も多いはず。で、その後で話題になったりヒットした曲をカバーするために、次から次にカートリッジが発売されるとしたら、金銭的にかなりしんどい。そこで、たとえば『ゼルダGC』の名曲をGBAケーブルを使って『ゲームボーイミュージック』に移せるようになれば…。この話はあくまで推測だけど、開発現場ではそんなことも含めていろんな研究をしているということなんだね。



2000年の東京ゲームショウでは、かなり目立っていた『ゲームボーイミュージック』のステージ。タイトルが『ポケットミュージック』になってるけど許してあげて

Question 16 ゲームボーイアドバンス

『ファイアーエムブレム封印の剣』は期待していいですか？

北海道・中谷洋平さん

A もちろんですよ。

今回の『封印の剣』で、『ファイアーエムブレム』のシリーズも、ここに極まれり！（笑）。そんな感じの仕上がりになっています。これまでのエムブレムファンの方にはもちろん満足していただける内容ですし、『ファイアーエンブレム』はシミュレーションRPGの原点ですし、携帯ゲーム機ならではの遊びやすさもありますので、1度も遊んでいない方にもぜひ体験していただきたいですね。3月15日から放送がはじまってるCMも、「懐かしいなあ」と感じていただけるんじゃないかと思います。歌も「♪ふぁいあ～え～んぶれ～む」って、エムブレムファンなら涙チョチョギレもののCMになりましたよね。（広報）

☞ 編集部かややんがCMの取材に行ったのだけど、撮影は夜の8時すぎからはじまり、終了したのは深夜遅くだったんだとか。しかも、屋外での撮影とあって寒さは厳しく、途中で霧雨が降ってきて撮影が中断したり、馬がウンコしたりと（笑）、大変な撮影だったらしいのだ。関係者のみなさん、お疲れさまでした。



CMにロイ役で出演していたモデルさん。この衣装でイベントに来ると目立ちそう

Question 17 任天堂データ

これまで任天堂から何本のソフトを発売しましたか？

福島県・ノリンコリンさん

A （キッパリ）13本です。

え？キューブだけの話じゃないの？（笑） 2月末に、他社から新ハードが発売されたので、マスコミから「キューブでは何本のソフトが発売中なんですか？」という問い合わせが多くて…。それで「13本です」と答えるクセがついてしまって…（笑）。でも、「これまですべての発売本数」を聞かれても難しいところがあるんですね。というのも、同じソフトでもカセットとディスクで出す場合がありますし、タイトルを変えて再発売するケースもあるので、正確な本数を言うのはなかなか難しいんです。でも、「何本？」と聞かれたらすぐに答えられる資料があるんですよ（と言って、分厚いファイルを開く）。えっと…、ファミコンはロムで49本。ディスクで…（中略）。今年の3月末現在で、トータル267本ということになりますね。（広報）

☞ 以上の数字は家庭用ゲーム機の任天堂ソフトに限った話で、業務用やポケットピカチュ

ウのようなソフトは含まれていないのだ。ファミコンが登場したのは1983年のことだから、この19年間の間、任天堂は年間14本のペースでソフトをリリースしてきたことになる。また、下の表からわかるのは、据え置き型ゲーム機では通常40～50本のソフトが発売されると世代交代が行われるということ。なので、これから先、ゲームキューブでは少なくとも40本程度の任天堂ソフトが楽しめることになりそうだぞ。

各ハードの任天堂ソフト発売本数

ファミコン(ロム)	49本
ファミコン(ディスク)	34本
スーパーファミコン ＊ニンテンドーパワーの書き換えを含む	53本
NINTENDO64	44本
ゲームボーイ＊GBカラー含む	65本
GBアドバンス	15本
ゲームキューブ	7本

Question 18　任天堂のセカンドパーティ

レア社がマルチプラットホームになるって本当？

岩手県・ヒーロ さん

A それはないでしょう。

どうも変なウワサが出ているようですけど…。たぶんレア社が関係者に送ったクリスマスカードが発端になっているようですね。そのカードには、クリスマスツリーが描かれていて、そこにはいくつかの他社ハードがぶらさがっていたようなんです(笑)。それってレア社らしいジョークなんですけど、なかには真に受けた人もいて、インターネットで「レア社はマルチプラットホーム戦略をとるようだ」と書いたようなんですね。でもレア社は任天堂のグループ会社なので、他のプラットホームからソフトを出すことは、たぶんないと思いますよ。(広報)

☞ 任天堂の頼りになるセカンドパーティ・レア社が放つキューブ第1弾ソフトは『フォックスアドベンチャー』。そのあとも『ドンキーコングレーシング』が控えているし、『パーフェクトダーク』や『バンジョー』などキューブでの発売が期待されるソフトをいっぱいかかえているのだ。なので浮気されても困ります。

Question 19　運を天に任せる？

任天堂の社名の由来を教えてください。

東京都・倉田有理子さん

A 前にもお答えしましたよね。

「運を天に任せる」というところから任天堂という社名がついたという説があるんですが、定かではないんです。任天堂が創業したのは1889年ですが、実際に任天堂という社名を使うようになったのは1933年からなんです。およそ70年前のことですので、命名した人はこの世にはもういないんです。それに、どうして「任天堂」という社名をつけることにしたのか、記録も一切残っていないんですね。なので、社名の由来についてはハッキリお答えできないんです。(広報)

☞ 以前、同じ質問を紹介したのが2000年11月号のこと。ハミダシで掲載したこともあり(目立たなかったんだよね)、その後、新しい読者が増えたこともあって、毎月のように似た質問がいっぱい寄せられていたのだ。なので今回紹介することができて、ちょっと安心。知らない人にも教えてあげてね。



いまも創業地の建物に残る「山内任天堂」のプレート。この社名は昭和の中頃まで使われていたのだ

Question 20　山内社長、いよいよ退任

山内社長が6月までに辞めるって本当ですか？

千葉県・千葉海右衛門さん

A 新聞でまた報道されましたね

まあ、前から言ってる話ですし、今年の前半に退任するという意向はまったく変わっていないということですね。「6月をメドに辞める」ということなので、場合によっては4月に辞めるということもあるかもしれませんが、3月いっぱいまでに辞めることはないでしょう。また「次期社長は誰？」というようなことも聞かれますが、まったくわからないんですね。そのことについては、宮本がラスベガスで面白いことを言っています。アメリカの記者から、「『マリオサンシャイン』はどうなるの？」なんて、宮本でさえ、いまの段階では答えられない質問が多かったようなんですが、そのなかで次期社長についての質問もあって、「みなさんがせっかく朝早くから集まっていただいているので、ひとつ意義のある回答を。僕は社長じゃないと思いますよ」って(笑)。まあ、宮本はそう言っていますけど、社長候補の1人であることは確かなんですけどね。(広報)

☞ 山内社長が「デジタルコンテンツジャパン2002」の特別賞を受賞したぞ！ それにしても、退任前の山内社長を、特別賞に選ぶなんて、審査員の人たちの粋なはからいに感服。ニンドリもこの賞に便乗して、「ゴールデンニンドリMVP賞(仮)」を贈呈しようと目論んでいたんだけど、残念ながら山内社長は授賞式を欠席(宮本さんが代理だったの だ)。いずれ。



50年以上も任天堂のような大企業の社長を続けるなんてスゴイ。こんな社長、山内社長のほかにいるんでしょうか



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03(3230)0675

任天堂の似顔絵箱



宮本さんと欧米各国を歴訪してきた岩田さんの似顔絵ですよ。三重県の風来茶さんの作品です

ハミダシニュース

「任天堂こども囲碁大会」って何ですか？(千葉県・野原ハイラルさん)

何ですか、それ？(笑)社内であちこち聞いて回ったんですけど、誰も知らないって言うし…。地元の囲碁大会に協力することはありますけどね。(広報)

Nintendo DREAM Monthly News 毎月新聞

編集部あてのいろんなお便りはこちらの住所の各コーナーに送ってね
Nintendo DREAM
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

●はみだしNEWS● 今回の渋谷でのイベントに集まったのは全部で約1200人。それほど広くはなかった会場は、歩きづらいほどの人混みだったのだ。

TOP NEWS

2月16日の渋谷QFRONTは任天堂1色！『番長』『ドシン』『バイオ』集結イベント開催

さる2月16日、東京は渋谷のド真中にあるビル「QFRONT」にて、任天堂のイベント「NINTENDO GAMECUBE in SHIBUYA」が開催された。様々なショーや新作ソフトの体験プレイなどがあって、渋谷はめちゃめちゃ盛り上がっていたぞ。夜に行われた新作ソフト3本のクリエイターが登場したトークの模様を中心にレポートしよう。



QFRONTは、渋谷駅からすぐ見える巨大なビル。全面の窓は巨大なスクリーンになっていて、イベント開催中は任天堂のロゴやゲーム画面が流されていたのだ

『番長』『ドシン』が発売前に遊べた新作ソフト体験コーナー

午前11時にイベントが始まってから、QFRONTに入るお客さんの足のほとんどが5階のイベント会場に向かっていた。渋谷という土地柄か、若いカップルなど普段のゲームイベントでは見られないような人たちが、「なんかやってるみたいだね」と気楽な感覚で来ているような雰囲気だったのが印象的だったぞ。『バイオハザード』は残念ながら遊べなかったけど、『動物番長』『巨人のドシン』は10台ほどの試遊機で実際に遊ぶことができた。イベント当日は、2つのソフトとも発売前ということもあって、順番を待つ人の列が夜8時の終了時間まで続いていたぞ。



スチャダラパーのBOSEさんの登場



上のキャッチフレーズには、「にんてんどーげーむきゅーぶが　もらえる　きゅーふろんと」なんてふりがながあったぞ

『動物番長』ゲーム大会は大盛況！賞品はダンボール箱!?

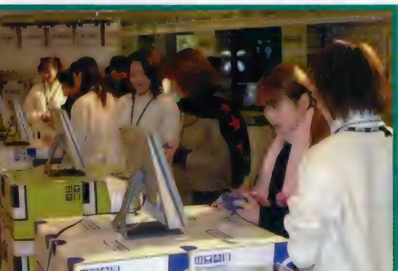
午後1時からはステージで『動物番長』を使った「GAMECUBE チャレンジ キャンペーン」が行われた。これは、ナマムシを制限時間内に捕まえる予選を通過すると、イベントのために作られたボス「ツタヤ番長」を倒すゲームに挑戦できるというもの。見事番長を倒すと、ゲームキューブや液晶テレビなど豪華な商品がもらえることもあって、たくさんの人たちが挑戦していたぞ。ちなみに、写真のあちこちに見えるダンボール箱も賞品のひとつ、「ダンボール番長」なのだ。



賞品の「Q」をゲット！ほかにも賞品にはGBアドバンス、ツタヤの商品券などもあったぞ



ゲーム大会に参加した人全員にもらえたタトゥーシール。水をつけて体に貼ると、入れ墨モドキになる



ゲームのコントローラを触りなれていないのか、ぎこちなく操作している人もいたのだ

これが会場を彩っていたダンボール番長。賞品はもちろん組み立て前のものでした

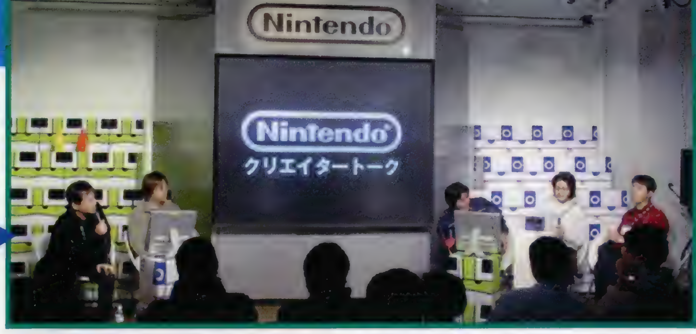


『番長』『ドシン』『バイオ』の開発者が集結したクリエイタートーク

夜7時からは開発者の面々を迎えてのクリエイタートークが始まった。猿楽庁の橋本さんを司会進行に、『番長』『ドシン』『バイオ』を作ってきた人たちが話をするという形式。普段は聞けないあんなこと、こんなことを聞くことができたぞ。

出演者のみなさん

(写真左から)
橋本徹さん(猿楽庁長官)
田邉賢輔さん(任天堂情報開発部)
松本弦人さん(サルブルネイ)
飯田和敏さん(パーラム)
小林裕幸さん(カプコン第四開発部)





松本弦人さん(サルブルネイ)
『動物番長』ディレクター

このゲームを作ったきっかけ

松本 制作に4年半くらいかかって、いろんなことがありすぎて。最初の動機はよく覚えてないんですが(笑)、プレイヤーキャラの形が、オプションがつくとか大きくなるとかではなくて、物理的に変わってゲームも変わるようなものが作りたいな、と思ってました。そのことだけは覚えていて。ゲーム作りって「国造り」と似ているような気がしてます。あのルール作ったらこっちがガタガタになったり、作ったルールを他の人が違う解釈をしたりして。自分の知らないうちに全然違う方向に行っちゃったり。「今日本ってどう?」って聞かれても「悪くはないよねー」くらいしか答えられないような。『動物番長』のことを聞かれても、今のボクはそんな感じでしか見られていないんです。

『動物番長』のこと

橋本 これは1本道のような、どんどん面をクリアする感じのゲームなんですか?
松本 ボクは、百獣の王になれないで途中で終わったら始めから、って形にしたかったんですが、スタッフたちと大ゲンカした結果ボク負けまして、そうじゃないように作ってあります。
橋本 それじゃシンドイですもんね。
松本 それが楽しいように作ってたんですけど。でもそういう遊び方もできて、そのご褒美もあります。あと「楽チンコース」と呼んでるものがあって、何回も続ければ百獣の王になれるかも、って遊び方もできます。それと、ボク本職はグラフィックデザイナーなんです。『動物番長』が初めて作るゲームだったんで、ゲーム作りの文法を知らないんです。だからボクのフィジカルなところ、引っこ抜く感じとか、タックルの痛さとか、そんな自分のカンのようなもので作っています。そこがかなり気に入っています。
橋本 動物の動きとか、とても細かくリアルに動いていましたが。
松本 頭でなくて体で気持ちいいっていうか、触って動かして、あ、この形だったらこんな感じだよな、って感覚が一番気に入っている部分です。
橋本 本職でないゲームを作ってみてどうでしたか?
松本 大変ですね、やっぱり。作法が全然違うじゃないですか。思考も違うし。『動物番長』の前にもCD-ROMは作ってましたけど、あれはゲームじゃないですし。たとえばこの世にサッカーがなかったとして、サッカーのルールを思いついたとしたら、それが「世界で一番ウケるスポーツだ」って自信を持っていえる人っていないと思うんです。ゲームはそういうデザインからしないといけないんです。FIFAの会長を決めるとかチケットをいくらで売るとか、そんな細かいことまで全部決めなきゃいけないので、すごく難しかった。ってそこまでいけなかったですけど。だからやっぱ違うんだなーと思い知らされました。
橋本 またゲームを作りたいですか?
松本 うん。リベンジですから(笑)。





このトークの前にサッカーの試合に出ていた弦人さん。ユニフォーム姿でした



飯田和敏さん(パーラム)
『巨人のドシン』制作者

このゲームを作ったきっかけ

飯田 『巨人のドシン』は、正確には64DDという、やや秘密結社的な存在のハードで発売されまして(笑)。で、GCで出したいなという強い希望が、ソフト(『巨人のドシン』)からビンビンありまして、やらなければいけないなと。使命のようなものがあって、今作ってます(笑)。「でした」ではなく。マスターアップしても作り続けます(笑)。
松本 コンセプトは?
飯田 まあ、あれですね。大きくなりたいなっていう、身長に関するコンプレックスとか、チン長に関するコンプレックスとか(笑)。シンプルですね。
橋本 64DD版の『巨人のドシン1』の1がGC版では消えましたけど?
飯田 最初は『新・巨人のドシン』ってタイトルも考えていたんですが、なんかウザイなって気がして。ハダカになってみたかった。なったら気持ちがよかった(笑)って感じです。

『巨人のドシン』のこと

飯田 オープニングの曲は「あしたのジョー」のテーマです(爆笑)。作曲の浅野達彦さんは、イギリスで発売されたデビューアルバムが日本に輸入された瞬間に売り切れって状況な人です。サントラも出ることになりました。で、今回はプログラマーが「1080°」を作ってた人なんです。
橋本 あー、あの名作ですね。でも売れなかった。なんででしょうね。
田邉 なんででしょうね〜(笑)。
飯田 でですね、そんなプログラマーならではの秘密ワザができるデータを持ってきました。
(と、ハーフパイプの前にドシン立つ)
橋本 これはもしかしたら!?
飯田 そりゃっ



山の上にいるドシンがハーフパイプを見下ろす。ちゃんと見えるかな〜?

松本 ハーフパイプじゃないよこれっ。スベリ台だよ(笑)。
飯田 まー、自分でこんな地形を作って、最長シリ滑走記録を目指せます。こうやって村人の前にカッコ良く登場してみたいなと(笑)。今カッコ良かったろうと思うんですけど、村人の反応はあんまりなかったですね(笑)。
橋本 ドシンちゃんはどのくらい大きくなるんですか?
飯田 ものすごいですよ。64DD版の3〜5倍くらい。カメラを一番遠くにしても、ドシンのふくらはぎが見えるか見えないかくらい(爆笑)。
松本 ボクこのゲームってジオラマだと思ってるんですよ。箱庭を自分で作る楽しさとか。で、GC版のほうがグラフィックがえらく美しいじゃないですか。自分のやった行為が物理的に残っていて、人によって全然違うゲームに見えるんですよね。
飯田 GCってすんごく遠くまで表示できるんですね。やりたいことがいくらでもできるし。ウソじゃねーのかってくらい。
松本 飯田くんのゲームとは思えない。『太陽のしっぽ』作った男ですよ(笑)。
飯田 そんな昔の悪行を…。
橋本 でも、あれ面白かったですよ。
松本 もちろん。いや絵の話ね。『巨人のドシン』はこういう絵であるべきだと思います。だから好きです。買います。

会場にはドシンのアイテムがいっぱい!

『動物番長』のダンボール番長に負けじと(?)、『巨人のドシン』もドシンをデザインしたアイテムが会場のあちらこちらに置かれていたぞ。64DD版の頃を知っている人は、見たことがあるかもしれないね。



キューブリックという市販のトイに顔を描いただけなんだけど…イカス!





花札の絵柄とドシンが見事に融合したポスター。ネントクラフィックの竜野さん(写真上)の作品だ

●はみだしNEWS● 1月24日付の日経産業新聞によると、任天堂はGCとGBAが連動するソフトを年間6本程度投入するとのこと。ということは『コロコロカービィ2』以外にもなにかあるの!?

●はみだしNEWS● 3月22日発売の『バイオ』だが、実際は21日から店頭に並ぶ模様。初代『バイオ』が6年前の3月22日に発売されたため、6周年を記念するこの日を正式な発売日とするようだ。

『バイオハザード』はビデオのみの出展 しかし、ひと足早く未公開の映像が！

カプコンから3月22日に発売される『バイオハザード』は、残念ながら映像だけの展示となった。しかし、この映像はビデオではなく、ゲームキューブ本体から流しているものだったのだ。サメが襲ってくるシーンなど、今まで公開されていなかった画面も見ることができたぞ。これは店頭デモ用としても使われるそうなので、ゲームショップの店頭で見かけた人もいるかもしれないね。また、ジャケットやモデルガンなど、発売中のグッズも多数展示されていた。



見てるだけでも十分恐い映像だったのだ。ゲームキューブから伸びたコードが、液晶モニタにちゃんと接続されているぞ



小さな子供さんをつれたお母さんも真剣に画面に見入っていた。実際のゲーム画面は55ページからの紹介記事を見てね



小林裕幸さん（カプコン第四開発部）『バイオハザード』ディレクター

このゲームを作ったきっかけ

田邊 小林さん、『バイオハザード』をGCに持ってきた理由は？

小林 去年の発表会でもいったことなんですが、ウチの三上と任天堂の宮本さんが共感したように、ウチと任天堂さんのクリエイターが共感したところが一番です。政治的なことはなんにもなくて、作りたいハードで作りたい、それだけです。

橋本 実際に作っていてどうですか？

小林 始めたのは去年の1月で、ほぼ1年1か月かかりました。よくこんな短期間で作れたなと思います。

橋本 やっぱりGCがすごい？（笑）

小林 え〜っと…。

飯田 スゴイっていっといたほうがいいよ（笑）。

田邊 一応スゴイっていっといてください。

小林 スゴイですねー（笑）。いや、マジメな話、任天堂の方にも協力していただいて背景のアニメーションとかもできました。やっぱりクリエイター同士の「やろう！」という共感があってできたと思います。

松本 PS2とどっちが作りやすい？（笑）いやマジメな話。

小林 そりゃGCですね。やっぱりとっかかりが早いです。前に作った『デビル・メイ・クライ』は基礎研究に1年以上はかかったのに比べて、GCは数か月でしたし。

松本 でもXboxも簡単なんでしょ？（笑）作ってる人が、「なんにも考えないで組んでも動いちゃう」っていってたよ。

田邊 PCライクに作れるってことですよね。ライブラリもたくさんあるし。

橋本 でもゲームはたいしたことなかったですけどね（笑）。

『バイオハザード』のこと

小林 うちの三上が5年ぶりにディレクターに復帰してGC用に作った、チョー恐いホラーゲームです。キャラクターも一新していて、バリーはカッコ良く、ジルもすごくかわいくなって。レベッカも子供っぽかったのが大人になりました。最初は原作を作り直すだけと考えていたんですが、これじゃ面白くないということで、新作に近いくらい作りこんでいます。

橋本 ホントに以前遊んだ人も満足できそうな内容ですね。

小林 そうですね。

クリエイタートーク 質問コーナー



トークの最後に、集まったファンから3人へ質問があった。奇しくも3者3様、おもしろい解答になったぞ。

質問 ゲームっていうとどうしても時間の浪費ってイメージがあるじゃないですか。だから、なんか役にたつゲームを作ろう、っていう考えとかってありますか？

松本 するどいですね。まさにボクも今それを考えていて（笑）。ゲームって、昔はまったくなかったコミュニケーションですよね。で、それが今は『バイオハザード』みたいな、映画だかなんだかってとこまでできちゃったわけですよね。そっから先、クオリティはもちろん上がるけども、まだ誰もやってない部分ってあるんですよね。ゲームからさらに派生する、役に立つとか体にいいとか、そういったものにもなれるんじゃないかと思っています。

飯田 ボクは逆で、もー全然役にたたないものとかを作りたい。時間の浪費だと思ったものが、後になって豊かな時間だったと思えることが、自分の記憶にもあるので。松本さんといってることは同じなのかもしれませんけど。

小林 ゲームって映画とかと同じエンターテイメントじゃないですか。だからテレビもマンガも同じなわけで。その人にとって有意義な時間であれば浪費じゃないと思います。ゲームを浪費といわれるのは、まだ地位が低いと思われているからかもしれません。ゲームばっかりやって勉強しないってのはよくないと思うけど、ゲームで有意義な時間を送ってもらえればいいな、と思っています。

飛び入りで特別ゲスト（？）も登場 遠藤さん、香山さんも熱く語ったぞ

質問が終わった後、クリエイタートークを客席から見ていた遠藤雅信さん（ゲームスタジオ代表。『動物番長』の開発にも参加）と香山哲さん（セガ代表取締役。元マリーガル代表）が壇上に呼ばれ、コメントしていたぞ。



『DT』でもおなじみの遠藤雅信さん。『動物番長』では、松本さんと子供のようなケンカをしながら開発したんだとか



64DD版『巨人のドシン』だった香山さん。深いつき合い（？）では「セガもGC気合い入れてやる」との心い発言が！

まとめ

今回のような、一般の人たちに新作を紹介するイベントを街中で開催するのは、任天堂としては本当にめずらしいことだった（ひょっとして初めて？）。会場には、ぶらりと立ち寄った雰囲気の学生や家族連れなど、必ずしも任天堂ファンというわけではない、普通の人たちが集まっていた。誰でも気軽に見にいけるイベントはそこが重要で、特に『番長』や『ドシン』のような、遊んでみないと本当の面白さがわからないゲームには最適なイベントだったように思う。ゲームの出来は最強なのだから、あとはそれをいろんな人に理解してもらうだけ。今回のようなイベント、今後も続々と開催してくださいね、任天堂さん！



ニュース

2001年度の優秀作品に贈られる賞が各方面で続々と発表
任天堂はハード・ソフトで受賞ラッシュ。そして山内溥さんも！

2月～3月は毎年さまざまな授賞式が行われるシーズンで、今年もゲーム関係を含む賞がいろいろと発表された。そんな中で、任天堂は多数の賞を獲得。2つの新ハードを発売するなど、たくさんの話題を振りまいた2001年を象徴する結果となったのだ。

日経優秀製品・サービス賞（第20回）

幅広いジャンルの商品から優秀なものを選ぶ日本経済新聞社主催の賞。今年の受賞はスターバックスコーヒー、納豆「金のつぶ」、ベイブレード、都市ゴミ消却灰から作られた「エコセメント」など計56点。

ゲームボーイアドバンス　日経産業新聞賞 優秀賞

発売1年たらずで1000万台出荷、100本以上の対応ソフトが発売された2001年の大ヒットハード。授賞式に出席していたのは、GBアドバンス産みの親の1人、開発技術部長の岡田智さんだ。



賞状を受け取る岡田さん（左）。今後とも新しいハード、期待してます！

文化庁メディア芸術祭（第5回）

デジタルアート、アニメ、マンガの分野で新たな表現方法を開拓した創造性あふれる作品を表賞。今年の受賞作は他に、「千と千尋の神隠し」「リアル」『ファンタシースターオンラインver.2』など。文化庁他主催。

ピクミン　デジタルアート［インタラクティブ］部門 優秀賞

死を正面から捉えながらもほのぼのとさせられる世界観が受賞理由の1つに挙げられている。プロデューサーを務めた宮本茂さんは、受賞コメントで「GCの性能を、もう一度ゲームの面白さを見つめなおすことに使おう、というチャレンジでした」と語っている。授賞式に出席したのは、ディレクターの日野重文さん。



『ピクミン』では主にビジュアル面を担当した日野さん。次回作も『ピクミン』？

『ピクミン』の第2弾CD「ピクミンダンス」3月27日に発売。みんなで踊っちゃう!?

75万枚以上の大ヒットとなった「愛のうた」に続き、マキシシングル「ピクミンダンス」が発売されるぞ。「愛のうた」をいろんなバージョンにアレンジした「テクノでピクミン」「ピクミンのマーチ」「ピクミン音頭」という3曲が収録されているのだ。今年の運動会やお祭はこれで決まり？　また、5月あたりにゲームサントラを発売する予定もあるらしいぞ。



ストロベリー音楽団の演奏で、東芝EMIより1000円で発売。品番：TOCT-4378

デジタルコンテンツグランプリ2001（第16回）

デジタルコンテンツ協会と経済産業省が共催している賞で、様々なジャンルのデジタルコンテンツが対象。今年のグランプリは、ミュージシャン平沢進さんのインタラクティブ・ライブ「賢者のプロペラ」だった。

山内溥さん　人物表賞の部 特別賞

ファミコン以来、日本のゲーム業界を立ち上げ、新規性の高いゲームを提供し続けてきた立役者としての業績が評価されての特別賞となった。表賞会場には山内さん本人の代わりとして宮本茂さんが出席し、山内社長のコメントを読み上げていたのだ。



宮本さん、ここ1か月は大忙し。式が終わった後お話をうかがおうと試みたが、とっても忙しそうな足どりで帰途についたのでした。残念っ

受賞の山内社長のコメント

この度、図らずも特別賞をいただくことになり、厚く御礼申し上げます。任天堂が家庭用マルチソフトタイプのテレビゲーム機を発売してから既に約20年が経過し、この間ゲームの内容は驚くべき進化を遂げました。しかし、ユーザーは常により楽しく、よりおもしろいゲームを求め続け、それを創造できなければ、ゲーム市場は消滅してしまいます。任天堂は、ユーザーのニーズに応えるための苦しみと喜びをいつまでも持ち続けられる企業であると確信しています。

ルイージマンション　エンターテイメント部門 ゲーム賞

何度でも楽しめる内容や、操作性で、3Dゲームのノウハウを駆使している点が評価されての受賞となった。新ハードの表現能力をいかんなく発揮したことも受賞理由に挙げられていたぞ。

どうぶつの森　エンターテイメント部門 コミュニティ賞

受賞した理由は、ゲームの世界に暮らして誰にでもすぐに楽しめる、新しい形のネットワークゲームを提案した点。コミュニケーションの手段はなにもインターネットだけではないことを示した作品だったよね。



『ルイージ』『どうぶつ』の表賞は、任天堂を代表して手塚卓志さんが受け取っていた

宮本さんは欧州、アメリカを歴訪 D.I.C.E.サミット授賞式などに参加

宮本さんはメディア芸術祭の授賞式などにも招待されていたようだが、ちょうどそれが行われていた2月の中旬から3月初めの期間、ヨーロッパの各国やアメリカを訪れていたのだ。宮本さんは各所でメディアの取材を受けたり、イベントに参加。アメリカではInteractive Achivement Awardsという授賞式にプレゼンターとして登場。自身も『ピクミン』でInovation in Console Gamingを受賞していたぞ。

●はみだしNEWS● 2月23日付の読売新聞は、任天堂の山内溥社長が「6月の株主総会までにやめるつもり」と語ったことを報道した。これまで何度も退任の噂はあったが、今回ははたして…。

イベント AOUアミューズメントエキスポ開催 業務用GC互換機&グッズに注目！

アミューズメント機器・製品を一堂に展示するAOUエキスポが、2月22〜23日に千葉の幕張メッセで開催された。注目は任天堂、セガ、ナムコが共同で開発したアーケード基盤「トライフォース」。ゲームキューブの能力が応用されていて、汎用性も高いそうだ。アーケードの新作がすぐにGCで発売、なんてこともあるかもしれないね。また、プライズ物では、アニメでブレイク中のカービィや『ピクミン』『どうぶつの森』などのキャラを使ったグッズが大豊作！ ゲーセンに並ぶのは4月以降とのことで試作品も多かったが、夏までにはたくさんの種類が登場しそうだ。



←セガブースに展示された実機はGD-ROMつきだったぞ

任天堂キャラのグッズも多数出展



→アニメ化でさらに人気が出た『星のカービィ』も多く見られた



↑セガの「ピクミン」抱き枕は4月登場予定。なんと身長45cm！

ニュース セガ『シャイニング・ソウル』のCM 声優に岩田光央さんと柊 留美さんを起用

現在放映されている、アニメ仕立ての『シャイニング・ソウル』CM。ナレーションはTVアニメ「サイボーグ009」008役の岩田光央さん、魔法使いと「セガ」の声は「千と千尋の神隠し」千尋役の柊 留美さんなのだ。



←社名ロゴに合わせて「セガ」の声を演じている柊さん

ニュース 『ファイアーエムブレム 封印の剣』 CMであの歌がよみがえる！

GBAソフト『ファイアーエムブレム 封印の剣』のCM撮影現場を取材したぞ。ロイやリリーナ、その他鎧や武器を持った総勢42名の大掛かりな撮影となったのだ。そして、初代『FE』のCMで流れたあの歌を大合唱！ もう放送は始まっているはずなのでチェックしてみよう！





↑♪勝〜ってく〜るぞ〜と〜い〜さましく〜、って歌、聞き覚えのない人も多い？



←↑ロイ、リリーナ役のお2人（上）と、司祭役の方が休憩中。服など細かい部分まで作りこんであるよね

●はみだしNEWS●『ファイアーエムブレム』のCM撮影が行われた当日は、ときおり雨が降る寒い寒い日だった。しかし剣や旗の位置を細かくチェックしたり、かなり気合いの入った撮影で、すべて終わったのは深夜遅くだったそうだ。

緊急ニュース スクウェア、任天堂ハードへソフトを供給。第1弾はクリスマス頃発売か？

あのスクウェアが任天堂ハード向けにソフトを制作する見通しとなった。『S.a.G.a.』シリーズで知られる河津秋敏氏の新会社「ゲームデザイナーズ・スタジオ」が、GC-GBA連動ソフトのために設立した「ファンドキュー」から資金を調達して『FF』を開発するとのこと。ただし「重厚長大ではない」そうで、クリスマスまでには発売するつもりとか。その他にも2本のGBAソフトが動いているらしいが、はたして!?

グッズ ユージンから『ピクミン』『マリオ』のカプセル自販機用グッズが登場！

ユージンのカプセルトイに任天堂キャラが初登場。まず3月下旬に発売されるのが「ピクミンいちぶんのいちホルダー」。原寸サイズのピクミンやオリマーがかわいい！ そして5月には『マリオパーティ』のキャラ6体がボックスフィギュアで登場。全国のおもちゃ屋さんなどに設置されているユージンガチャで買うことができるのだ。



↑基本的にはピクミン、オリマー、ペレット付きの3種類。100円のガチャで買えるぞ



↑こちらは200円ガチャ用のアイテムだ。（問い合わせ先：03-3696-6004 ユージン）

アニメ 星のカービィ 今月の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC・TBS系にて放送中

3/23放送 第25話 エスカルゴン、まぶたの母





見栄っ張りなエスカルゴンは、自分の母親に「出世してプププランドの大王になった」とウソをついていた。ところが、その母親が「息子の晴れ姿を一目見たい！」とププランドにやってくることになったから、さあ大変！ 困ったエスカルゴンはフームや村人たちに助けを求めるが、あのデデデ大王がおとなしくいうことを聞くはずはない。果たしてエスカルゴンは、デデデ大王にバレないように無事親孝行ができるのだろうか？

今月の放送予定			
	3月23日	25話	「エスカルゴン、まぶたの母」
	3月30日	26話	「忠誠！ ソードとブレイド」
	4月 6 日	27話	「恋に落ちたウィスピーウッズ」
	4月20日	28話	「恐怖のデデデ・ファクトリー」

グッズ

『ピクミン』のぬいぐるみ、いよいよ発売 3色3パターン、全9種を引っこ抜け！

読者からの要望も多かった『ピクミン』のぬいぐるみが、三英貿易から4月20日ごろに発売されることが決定したぞ！ 赤・青・黄の3色にそれぞれ葉っぱ・つぼみ・花のパターンがあって合計9種類のピクミンがあるのだ。実際に買うときは、箱の小さな穴からピクミンを引っこ抜くという楽しい仕掛けもあるぞ。



穴から顔を出すピクミンがかわいい！（ケース、ぬいぐるみは試作品です）



完成品はこの通りの出来栄え。1個980円で全国のおもちゃ屋・ゲームショップなどに並ぶ予定なのだ。（問い合わせ先：三英貿易 03-3556-7789）

今月のマリオクラブ おすすめは充実の5本！

巨人のドシン
ゲームキューブ／任天堂／南国ACT

ゲーム内での制約がなく、島民に好かれることも嫌われることも自由。絵や声なども独自性があって目新しい。

バイオハザード
ゲームキューブ／カプコン／ADV

リメイクとはいえ、すべての面でクオリティがアップ。視聴覚面の向上で恐怖感が増大している。

ファイアーエムブレム 封印の剣
GBアドバンス／任天堂／SLG

システムは基本的に同じものの、ヘルプの充実などで遊びやすい。話の分岐や通信対戦も再挑戦意欲が高い。

パワプロクンポケット4
GBアドバンス／コナミ／SPT

2種類のサクセスモードで異なる育成ができて幅が広がった。通常の試合なども完成度が高い。

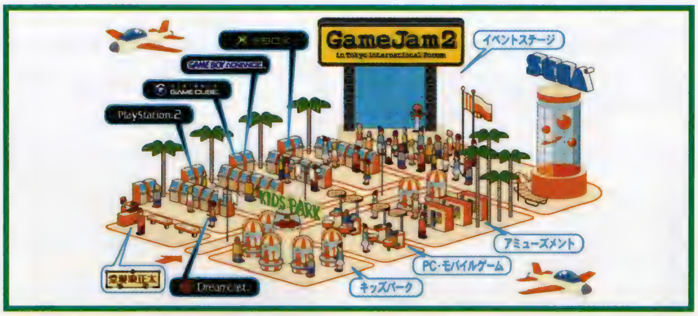
NBAコートサイド
ゲームキューブ／任天堂／SPT

体型や顔、試合実況など、実際のNBAがよく表現されている。ボタンの押し具合による操作の違いもお薦め。

イベント

セガによるゲームの祭典、東京国際フォーラムで開催 GameJam2 in Tokyo International Forum ～SEGA Spring Collection～

アーケード、家庭用機、パソコン、ケータイと、セガの人気ゲームや最新コンテンツが無料で楽しめるゲームの祭典が東京国際フォーラムで開催される。セガの各開発分社によるステージや、注目の『ファンタシースターオンライン』が出展される他、未発表タイトルのお披露目もあるらしいぞ。



GameJam 2

日時：3月30日（土）12：00～19：00
3月31日（日）10：00～18：00
場所：東京国際フォーラム B2F展示ホール1
（JR線・地下鉄有楽町線、有楽町駅）

イベント

●アミューズメントヴィジョンステージ（30日／14：00～14：30）
『バーチャストライカー3 ver.2002』編集部対抗大会＆来場者トトカルチョ！
●ソニックチームステージ（30日／16：00～16：30）
GC版『PSO』の初公開のステージや新要素などを、中社長がプレゼンテーション。

新製品

モビーディックから人気のフィギュアが登場 「CAPCOM QUEENS」4月下旬発売予定

人肌感覚の軟質素材ソフトボディとフリーなポージングを可能にするインナーフレームのフィギュア「ドルギア」シリーズに、カプコンの人気女性キャラクターが登場!! 様々なコンパチパーツも付いてるぞ！



No.01 春麗（予価：2600円）



No.02 モリガン（予価：3600円）

新製品

GBA『グランボ』のガシャポンが登場！

カプコンのGBAソフト『グランボ』のガシャポンが3月15日から発売中だぞ！ 全6種類で各200円なのだ。



ピヨリカ、ヤブッサ、フォックルなど全6種！

みすずのコスプレ道場

by 美鈴 秋　Vol.14～リベンジ



みすずの写真館



敗色濃厚なみすずリンク。後ろ姿に哀愁が…（1月27日、ワールドホビーフェアにて）

『スマブラDX』の大会、ファイティングロード2002東京大会に出場したみすずリンクだが、1回目の挑戦はホビーフェアの開場時間前に敗退…。なんとかリベンジを果たすべく、当日券をゲットして再挑戦したのだが…。結果はごらんの通りでした。あぁ無情！

●はみだしNEWS● ホームページ（http://www.18.u-page.so-net.ne.jp/dg7/a-misuzu/index.html）も好調な美鈴先生。先生への応援のお手紙は「がんばれみすず係」へ！

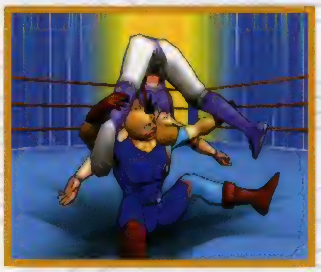
キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～
発売元	バンダイ
発売日	今夏予定
価格	未定
ジャンル	超人対戦格闘
プレイ人数	未定
メモリーカード59	ブロック数未定

あの技も炸裂!! 期待の超人格闘ゲーム

アニメでも人気の『キン肉マンII世』。君はもうチェックしたかな? そのアニメで活躍中のII世こと万太郎を初め超人たちが登場する格闘ゲームがこれだ。しかも30代のファンにはうれしい、伝説の超人たちも多数登場するみたいなんだ。



出ました!! キン肉バスター。親父ゆずりの技が万太郎も使えるのかな?



一体どんな技が飛び出すのか?



キン肉マンのずっこけぶりは、相変わらず健在?

メトロイドプライム(仮)

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	メトロイドプライム
発売元	任天堂
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	アクションシューティング
プレイ人数	未定
メモリーカード59	ブロック数未定

順調に開発が進んでいると思われる『メトロイドプライム』。このソフトは海外でも評価が高いので、5月のE3で大きく発表されるのではないだろうか?



この視点では、サムスのバックが見られるね

エターナルダークネス～招かれた13人～

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	エターナルダークネス～招かれた13人
発売元	任天堂
発売日	2002年夏
価格	6800円
ジャンル	サイコアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

こちらも発売の待たれる作品。今回の新着画面では、いろんな時代にわたる物語が展開されそうな予感だ。アメリカでの発売は6月末の予定だ。さて、日本では?



遺跡の中といった感じ。敵は一体何者なのか?

ポケットモンスターGBA版(仮)

【GBアドバンス】

タイトル	ポケットモンスターGBA版(仮)
発売元	株式会社ポケモン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	未定
備考	GBA専用通信ケーブル対応

今夏に最新映画も決定したポケモン。ついにGBA版の画面が公開されたぞ。見ての通り、メチャきれい!! これはゲーム内容もとっても楽しみになってきたんじゃない?

新ポケモンも公開されたのだ

今回の主人公は赤と黒の衣装。新ポケモンはこんな感じだぞ。

主人公



銀の髪と黒いパンダナが特徴だね

バルビート





画面はすごいキレイ。ポケモンバトルのシーンも期待しちゃうね

ヨマワル



ソーナノ



とっとこハム太郎3～ラブラブ大冒険でちゅ～

【GBアドバンス】

タイトル	とっとこハム太郎3 ～ラブラブ大冒険でちゅ～
発売元	任天堂
発売日	5月31日
価格	4800円
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ある日、ハム太郎は、悪魔の格好をしたハムスターが現れて、ハムスターのカップルの仲を裂いている夢を見ました。でも、実は、それが正夢になってしまったみたいです。

デビハムくんとエンジェルちゃんが登場

デビハムくんは、実際にハムスターたちのカップルの仲を引き裂いているみたいなんだ。これは黙って見ていられないぞ。ハム太郎たちの力で、なんとかするのだ。



エンジェルちゃんが登場。ハム太郎たちの力になってくれるのかな?



デビハムくんのせいで、カップルが別れちゃったみたいだぞ





伝説のスタフィー（仮）

【GBアドバンス】	
タイトル	伝説のスタフィー（仮）
発売元	任天堂
発売日	2002年夏
価格	未定
ジャンル	マリンアクション
プレイ人数	1人用

気球を使って、さらなる冒険の予感！

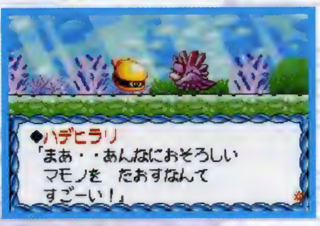
スタフィーが使える乗り物として、今月は気球を紹介。海の中だけじゃなく、空も冒険できるみたいだぞ。他にもどんな乗り物が登場するのか楽しみだね。そして、最初にスタフィーが出会うボス「ボンボーン」も紹介するぞ。固そうな殻で、なんだか強そう!



気球を使って空を飛ぶスタフィー。のんびりと空中散歩が楽しめるのかな?



「〜ボーン」というのが口癖の、その名もボンボーン。最初のボスだぞ



仲間のキョロスケと色っぽいハデヒラリが何か話しているぞ

さくらももこのウキウキカーニバル

【GBアドバンス】	
タイトル	さくらももこのウキウキカーニバル
発売元	任天堂
発売日	2002年
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

カーニバル成功のため、人々の悩みを解決しよう!

プレイヤーは「カーニバル委員」となり、町の住人の様々な悩み事を解決して、カーニバルに誘うアドベンチャーゲームだ。ゲーム中に登場するパソコンを使って、メールやホームページで悩み事解決のヒントを見つけていくという、ユニークな形式でゲームが進行するぞ。自分で作ったホームページを、通信ケーブルを使って友達と交換する「ホームページごっこ」機能も用意されている。ゲームの舞台となる不思議な町と住人は、さくらももこがデザインし、ゲームの原案は、さくらももこの実姉である、みうらのりこが担当している。



カーニバル委員となった主人公が、カーニバルを成功させるために大活躍!



さくらももこ姉妹による、インターネットごっごゲームだ

携帯電獣テレファング2 パワー/スピード

【GBアドバンス】	
タイトル	携帯電獣テレファング2
発売元	スマイルソフト
発売日	4月26日
価格	各5800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

携帯電話で電獣とコミュニケーション!

携帯電話Dショットを使って、仲良くなった電獣とコミュニケーションをとりながら冒険を進めるRPG。Dショットには、電獣からメールを受け取ったり、着信音や壁紙の変更、ミニゲームなど、様々な機能が搭載されている。バージョンによって登場するDショットが異なるぞ。



電獣の電話番号は、200件まで記録可能。ステータスの確認もできるのだ



仲良くなった電獣に、電話をかけたり戦闘に呼んだりして、親密度を上げておこう



Dショットには、電獣の図鑑機能も搭載されていて、系図や説明まで紹介される

ドラえもん どこでもウォーカー

【GBアドバンス】	
タイトル	ドラえもん どこでもウォーカー
発売元	エポック社
発売日	3月29日
価格	4800円
ジャンル	ボードゲーム
プレイ人数	1〜4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

ドラえもんのストーリーを楽しもう!

TVアニメやコミックで登場したストーリーを、ボードゲームで楽しむソフト。シナリオをクリアしていくと、新しいお話で遊べるようになり、その数は全25種類以上もある。ドラえもんやのび太たちが、アニメそのままの声でしゃべるのも特徴だ。ミニゲームも7種類楽しめる。



ゲームは、おなじみの5人のキャラクターが参加して進行する

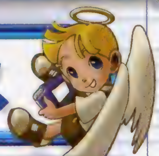


選択するプレイヤーキャラによって、プレイできるシナリオが異なるぞ



「ジャイアンのリサイタル」というお話。「腕ずくチケット」をみんなに配るのだ

人生ゲームアドバンス



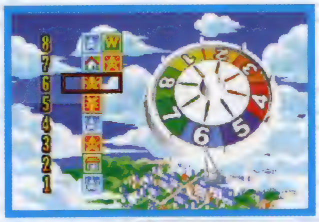
【GBアドバンス】	
タイトル	人生ゲームアドバンス
発売元	タカラ
発売日	4月18日
価格	4800円
ジャンル	TBL
プレイ人数	1～4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

4人対戦&つれづれモードを追加した最新版！

タカラの定番ボードゲームの最新バージョン。「ワイワイモード」「ラブラブモード」の他に、天使君や悪魔君がいっしょについてくる「つれづれモード」が新しく追加された。それ以外にも顔モンタージュやミニゲームなども大幅にパワーアップしているぞ。



後ろについたキャラが、いろいろとちょっかいを出してくるのだ


今回のルーレットはナナメ見下ろしのアングル。どのマスに止まるかもわかるね


全部で50種類以上にもなるミニゲーム。同時に4人で遊べるものもあるぞ

ガチンコプロ野球

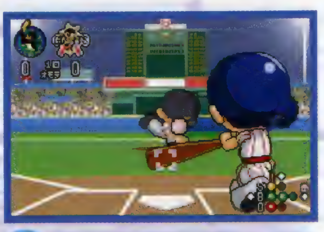
【GBアドバンス】	
タイトル	ガチンコプロ野球
発売元	ナウプロダクション
発売日	4月26日
価格	4800円
ジャンル	SPT（野球）
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

駆け引きが決め手の野球シミュレーション

投手がどこへどんな球を投げるのか、打者がどんな球を狙っているのか。そんな駆け引きを十分に楽しめる野球SLGだ。コンピュータが操る選手は、細かいデータに基づいたプレイをする。プレイヤーは1人の選手になって、1球1球を読みながら操作していくのだ。


ブルペンで投球練習。登場する選手はもちろん実名。2002年の最新データだ


ピッチャーはどのコースに投げるか決める。アクションが苦手な人も安心だね


投手の投げた球が自分の読みと一緒だったとき、ガツーンと打つことができる

おしゃべりインコ倶楽部

【GBアドバンス】	
タイトル	おしゃべりインコ倶楽部
発売元	アルファ・ユニット
発売日	4月下旬
価格	4800円（予価）
ジャンル	育成シミュレーション
プレイ人数	1人用

育てたインコが本当にしゃべりだす！

GBアドバンスでインコが飼える育成ゲーム。エサをあげたりする世話の他にも、文字で言葉を入力すると、インコがその言葉を覚えてくれるぞ。しかも、実際に声を出してしゃべってくれるんだって！インコは約1万文字も言葉を覚えるから、長いお話もできるのだ。



インコのデザインは、まんが家の狭霧家薫さんと香川裕美さんが担当



1本で3人までインコを飼える。お互いのインコを遊ばせることもできるぞ



1人暮らしのおばあちゃんを喜ばせるため、話せるインコを育てるのだ

あざらし戦隊イナズマ ～どきどき大作戦!?～

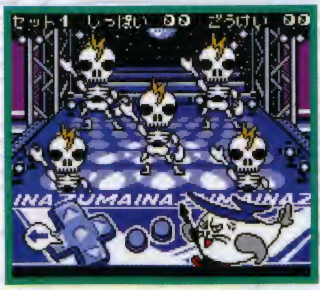
【ゲームボーイカラー】	
タイトル	あざらし戦隊イナズマ～どきどき大作戦!?～
発売元	オメガ・プロジェクト
発売日	3月29日
価格	3980円
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1人用

戦隊になるパワーを取り戻せ！

ロックバンド「ペニシリン」と人気キャラ「すしあざらし」が合体して誕生した「イナズマあざらし」が主役。様々なジャンルのゲームが8本遊べたり、ペニシリンのオリジナル曲も聞けるお得な1本だ。



戦隊に変身するとゲームが増えるぞ


あざらし戦隊は、ペニシリンの各メンバーがモデルになったキャラクターなのだ


こんな感じのボーリングゲームの他、ダンスや早押しゲームもあるのだ

スターフォックスアドベンチャー

【ニンテンドーゲームキューブ】

タイトル	スターフォックスアドベンチャー
発売元	任天堂
発売日	5月31日
価格	未定
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード59	ブロック数未定

ついに待望の発売日が決定!!

あのフォックスがアーウィンを降りて大活躍!! ついに発売日決定だ!



母艦であるグレートフォックス号のブリッジ



凶暴なシャープクロウ族を相手に、新アイテムのクリスタルスタッフで戦う



クリスタルスタッフは飛び道具としても活躍する



とある店の店主。信用して取引できるだろうか…

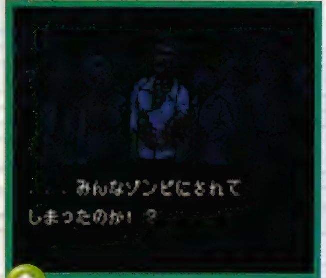
BIOHAZARD GAIDEN

【ゲームボーイカラー】

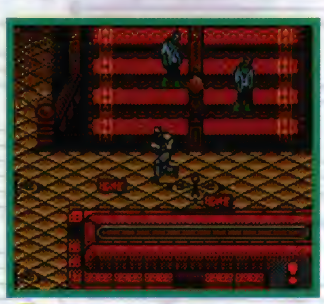
タイトル	バイオハザード GAIDEN
発売元	カプコン
発売日	3月29日
価格	4200円
ジャンル	サバイバルアドベンチャー
プレイ人数	1人用

豪華客船スターライト号で事件発生!

アンブレラの研究所から脱出した新型の生物兵器が、豪華客船スターライト号に侵入した。生物兵器抹殺のためにレオンが派遣されたが、連絡が途絶えてしまった。そして、バリーが緊急出動する。



スターライト号にあふれるゾンビ



客船内を探索してレオンを救い出す。そして、新型生物兵器も抹殺するのだ



戦闘シーン。左右に動くカーソルを、タイミング良く止めて武器を使用

アンジェリーク

【GBアドバンス】

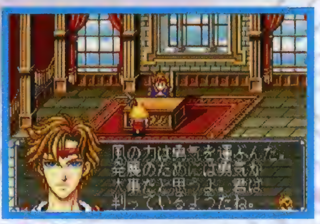
タイトル	アンジェリーク
発売元	コーエー
発売日	3月21日
価格	5800円
ジャンル	恋愛シミュレーション
プレイ人数	1人用

女王の座と守護聖との恋。どっちを選ぶ?

守護聖の力を借りて、惑星を育成する。恋だって芽生えるかも…。



次期女王候補として試験を受ける



守護聖たちの力を借りて惑星を育てていく。ライバルのロザリアと勝負なのだ



うまく育てていけば、大陸の人工が増えて家が建つんだ。どんどん育てよう



守護聖様とデートをすることもできる。女王の座よりも恋をとる!?

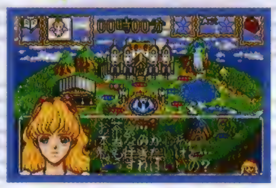
ふしぎの国のアンジェリーク

【GBアドバンス】

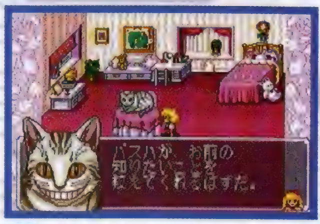
タイトル	ふしぎの国のアンジェリーク
発売元	コーエー
発売日	3月8日より発売中
価格	5800円
ジャンル	ETC
プレイ人数	1~4人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

守護聖さまのお茶会に出席しよう!

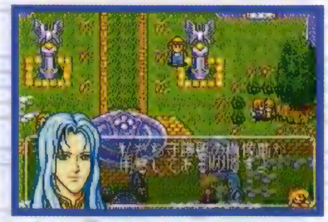
すごろく形式でゲームを進め、守護聖さまのお茶会に出席しよう。



どうしたらお茶会に出席できるかな



アンジェリークの部屋にいるチェシャ猫。いろいろな情報を教えてもらおう



公園の美術館にいくと、守護聖リュミエールがいた。ミニゲームを楽しめるぞ



ミニゲームをクリアすると、アイテムがもらえる。ミニゲームは他にもあるよ



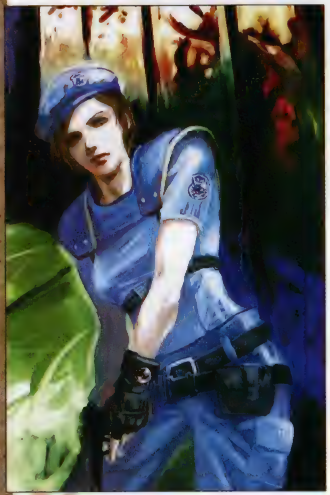
それゆけ!! マリオ親衛隊!!



イラスト：記村隆鶴

春と言ったら花見で一杯! って毎年言ってねぇか? オレ。卒業シーズンも過ぎて、心機一転がんばって行こう! みたいな。花粉症で鼻水がとまらないぞー、みたいな。ワケわかんなくてすんまそん。そうそう、封書で投稿してくれるみなさん! 複数枚同封でもOKですけど、別のページのイラストは、別の封筒で送ってね。

イラストの特大殿堂



←「バイオハザード」主人公のジル。雰囲気のあるCGイラストがかっちょいいです。文句なしの殿堂ですな

【東京都／hushさん】



←「スマブラDX」バージョンのマルスとロイ。「エムブレム」とは少し衣装がちがうんだよね

【千葉県／高坂裕子さん】



←食料を買い込んでパーティでもするのかな? ヨッシーたちの楽しい雰囲気が伝わってきます

【奈良県／彩世理さん】



←とたけけタペストリー、かべかけどけい、ファミコンの「マザー」など…、あったらいいなという「どうぶつの森」の家具を描いてくれました

【山形県／FALCONさん】



←「エムブレム 封印の剣」のイラスト。ゲームの戦闘シーンではなくて、休憩中のひとこまって感じだね

【埼玉県／ふくゆきさん】



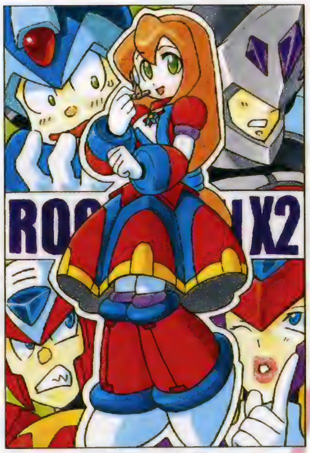
←今月の表紙（「バイオ」チームによる書き下ろしCG）とバッチリ同じ2人です。やっぱこの2人だよね〜

【和歌山県／真咲ねむさん】



←「スマブラDX」の基本キャラクターたち。描いてくれたキャラクターをメインで使っているのかな?

【広島県／ムニエルさん】



←「このイラストは、アイリスの可愛らしさとベルカナの美しさを広めるために描きました……ウソです」。だって

【秋田県／柴田祐依子さん】



↑春のイメージがあるというルイージをを描いてくれました。たしかにあの緑色が春っぽいよね

【埼玉県／茉莉花さん】



←4月号のファンレターを見て、その日の内にメールでうち合わせして描いてくれた合作作品なのだ

【大阪府／渕崎亜月さん&埼玉県／磐城沙織さん】



←もう桜の季節だもんね。カービィと桜はよく似合うなぁ。「スマイリーさんありがとうございます!」とのこと

【奈良県／生夜さん】

【大阪府／どせいようたさん】

→1月末のアミーゴ大会へいって100人アミーゴを達成したそうです。ちなみにイラストは「アミーゴの図」だとか





⬆イラストのタイトルは「時の賢者」。ちょっと色っぽいゼルダ姫をイメージして描いてくれたよ
【栃木県／夢之助さん】



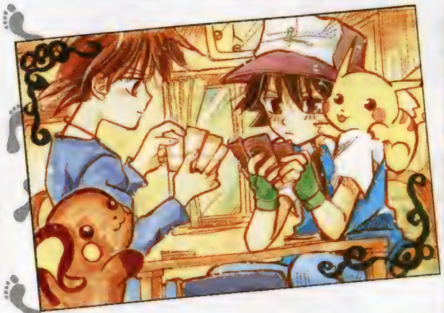
⬆「エグゼ2」のボスナビ大集合！ あと10枚でチップもコンプリートするとか。残りは隠しチップだけだね
【京都府／白鷺みかんさん】



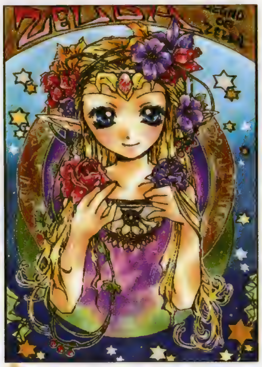
⬆「バイオ」クリス編に登場するサブキャラ、レベッカ。次はレベッカが主人公の「バイオ0」だぞ！
【大阪府／カットさん】



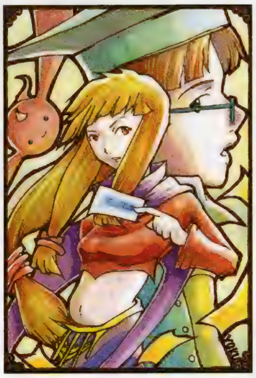
⬆地底ジャングルでドードーに乗って遊ぶ「マジバケ」のピスタチオ。タイトルは「冒険に行こう！」なのだ
【千葉県／望月かけるさん】



⬆ポケモンカードでバトルを楽しんでいる、主人公とライバル。アナログなカードバトルなんかで楽しむのもいいよね
【東京都／桃園らいちゅうさん】



⬆卒業旅行に京都の映画村にいったんだとか。時代劇が好きなので楽しかったそうです。いいなぁ
【大阪府／はるさめまなななさん】

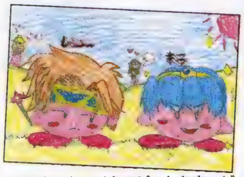


⬆水彩による微妙な色合いが、CGにはない味をだしてます。イラストは、いよいよ4月発売の「ルーン」
【東京都／YOKUさん】



⬆ファンレターのリクエストにお応えしてのイラスト。春なので両手に華のダークリンクなのだ。えぇのー
【千葉県／犬飼鈴助さん】

イラスト10歳未満



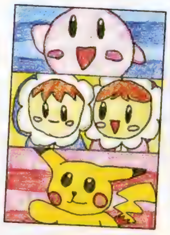
⬆マルスとロイをコピーしたカービィだね。コピー姿もかわいいぞ
【埼玉県／伊勢 望さん（9）】



⬆「森+」の男の子と女の子だね。はじっこにいるカッペイがいかす！
【栃木県／ノンチャンさん（9）】



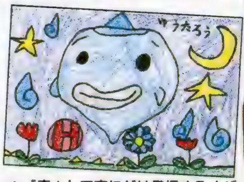
⬆「動物番長」のラスボスが好きなんだって。もう戦ったのかな？
【大分県／原田イリスさん（8）】



⬆「スマブラDX」の好きなキャラを描いてくれたのかな
【東京都／ひめめーさん（8）】



⬆カービィとグーイ。ペンネームからして、グーイ好きとみた！
【愛知県／グーイさん（6）】



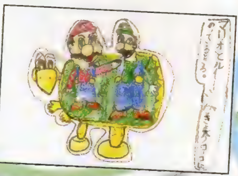
⬆「森+」で夜にだけ登場するオバケのゆうたろう。かわいいよね
【奈良県／なまさきはるなさん（7）】



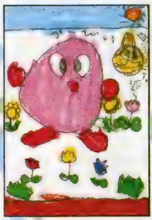
⬆こりゃまた変わった鯉のぼりだね。ちょっと欲しいかも
【千葉県／ポケチューさん（9）】



⬆「森+」の中では犬キャラが大好きなんだとか。本物の犬も好き？
【大阪府／どうぶつ村のアイさん（9）】



⬆「マリオとルイージが巨大ノコノコに乗っているところ」だとか
【兵庫県／わりおさん（7）】



⬆楽しそうなカービィだね。右上にはデデデ大王も描いてくれたよ
【埼玉県／チコリンさん（6）】

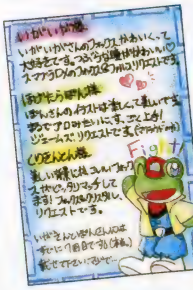


⬆「時のオカリナ」のリンクだね。ナビィもちゃんと描いてあるぞ
【静岡県／びんくほおるさん（7）】



⬆帽子をかぶったMr.ゲーム&ウォッチと、「ピクミン」の敵キャラだって
【神奈川県／湯澤正宗さん（4）】

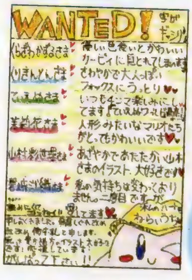
イラストファンレター



⬆「スターフォックス」が好きなんだね
【愛知県／子綾ちこさん】



⬆なんと今月復活してくれました！
【広島県／喋る岩2世さん】



⬆ほのぼの癒し系のイラストっていいよね
【秋田県／梅牛乳さん】



⬆高坂裕子さんファンは最近急増中なのだ
【兵庫県／新谷ハルナさん】



⬆「スマブラDX」のマルスとロイをリクエストだとか
【京都府／鱒色マユさん】



⬆ホントに渋くてステキだよね。しんえいたいのいぶし銀！
【神奈川県／鴻月ゆうさん】

◎次回のお題は『ワルなひとたち』。次々回のお題は『キューブの魅力』。

今月のお題『私のオススメ』



◆ロクヨン『時のオカリナ』は確かに名作！ だれにでもオススメしたい作品だよね。満場一致で文句なし！

【東京都／Bossさん】



◆ファミコンの『マザー』。曲、シナリオともに素晴らしく、プレイして損はない作品だとか。そうだよね。できれば『森+』のファミコン家具に…

【静岡県／霜月 祥さん】



【三重県／SEALさん】

◆『タクティクスオウガ』の主人公デニム。シリアスなシナリオと重厚な音楽がスバラシイ作品だよね



【東京都／松任谷ヒカルさん】

◆スーファミの『スーパーマリオRPG』。クッパと一緒に冒険ができるなんて、他にないもんね



◆目的はとくにないんだけど、なんとなく遊び続けちゃう『森+』。ゲームの新しい可能性が見えた作品だよね

【山梨県／NINTENさん】



◆いろんなキャラクターが豪華絢爛に登場する『スマブラDX』。キューブでミリオンセラーいちばん乗りだ！

【山梨県／雛菊まなさん】



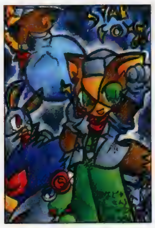
◆『悪魔城ドラキュラ』の世界観っていいよね。なんといっても主人公の武器がムチってのがいいです

【滋賀県／緋鷹 要さん】



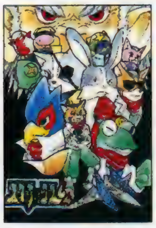
【福岡県／重紙あーすさん】

◆タイトルは「ゼルダのススメ」。あえてシリーズから選ぶとしたら『時オカ』がオススメだって



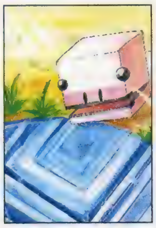
◆ロクヨンでオススメするとしたら、やっぱり『スタフォ』だって

【東京都／こりんさん】



◆つい最近買った『スタフォ』に大ハマリしたそうです

【京都府／菊池ショウさん】



◆『今の自分のオススメ作品は、これ以外考えられないです』だって

【東京都／下日部さん】



◆大っすきという『パネポン』。パズルゲームの名作のひとつだよね

【北海道／いとぅーさん】



◆GB『夢を見る島』。もう10回以上は遊んでいるほど好きだそうです

【岡山県／神威魔楡美さん】



◆『エムブレム』と『ピクミン』がオススメ。肩にピクミンが…

【北海道／蒼夜小次郎さん】



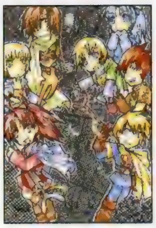
◆死ぬほどはまった作品だという『天外魔境ZERO』。なつかしー

【大分県／まるひよーさん】



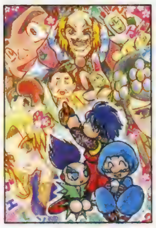
◆ほんわかハッピーなキモチになれる『ヨッシーストーリー』だ

【愛知県／鸛もあ。さん】



◆続編ももちろん気になる『黄金の太陽』。アドバンスの秀作だね

【群馬県／いたろーさん】



◆スーファミの『ゴエモン 奇天烈将軍マッギネス』。ゴエゴエですな

【岡山県／あさひさん】



◆心に残るロープレの1、2を争うというスーファミの『聖剣伝説』

【神奈川県／李遠ときやさん】



◆『封神演義』がオススメだとか。小説もぜひ読んで欲しいって

【青森県／石岡真弓さん】



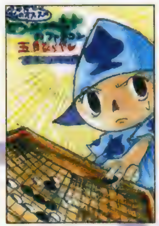
◆だんご鼻のリンクがイカス。スーファミ『神々のトライフォース』

【愛媛県／アゾンムス（仮）さん】



◆『ポケモン クリスタル』。テレビアニメもオススメなんだとか

【茨城県／葉月みかさん】



◆中植先生も大ハマリの『五目ならべ』。勝てないんだけど…

【兵庫県／ソーナンスみやさん】



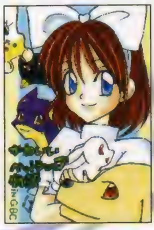
◆続編を待ち望んでいる人が多い『黄金の太陽』だね

【大阪府／太陽ろわんさん】



◆『このゲームがあったからニンドリと出会えたんですもの！』

【山梨県／ふぇいくさん】



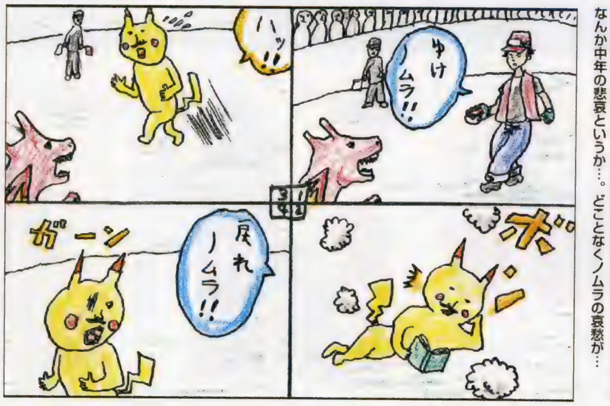
◆『多くの人に遊んでもらいたいちょっぴりマイナーなゲームを選びました』

【福岡県／木守楓子さん】

4コマの長屋



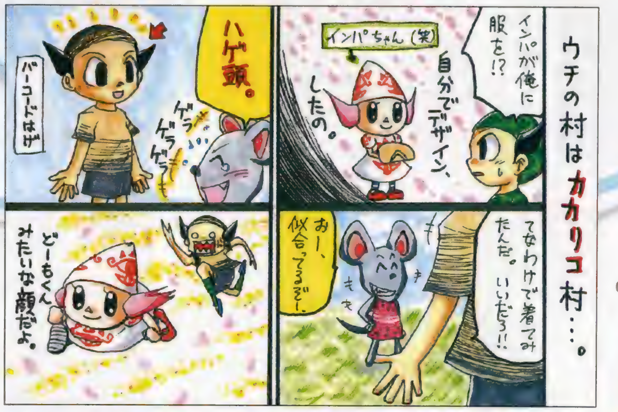
【京都府／ていえぬさん】
◆ふっかぁぁぁぁぁつ！ ついにていえぬワールドが復活！ 無事高校に合格（おめでとう～）して、珍妙な4コマが帰ってきた！



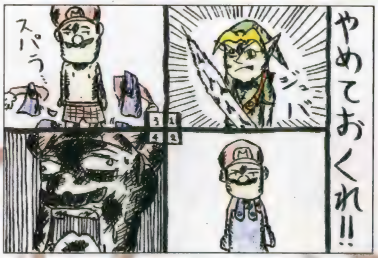
【群馬県／岩ちんさん】
◆ノムラ課長も一応バトルに出たりするんスねぇ。それにしてもなんか中年の悲哀というか…。どことなくノムラの哀愁が…。



【富山県／アヤノさん】
◆「ふしぎの木の実」に登場した四季のロッド。使ってるリンクはいいけど、まわりの人たちには迷惑かけまくってそうだよね



【大阪府／ちょも丸さん】
◆他にもちょんまげも面白いそうです。こりゃぜひとも試してみないとねぇ。お出かけするときなんかにはインパクトがありそう



【三重県／Ωさん】
◆単純でいいです。タイトルの「やめておくれ」ってのがまた良いですな



◆ゲップーはいらん！ 本物のゲップーは勘弁してほしいなぁ。だって好物がハエみつだし

【大阪府／弥生しくらさん】



◆先月号のインタビューでガビンさんのインパクトが強くて思いついたんだとか。このギャグじゃ頭も飛ぶわな…

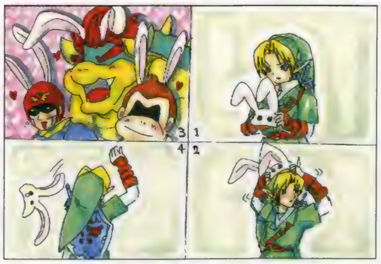
【千葉県／丸男さん】



【愛知県／マリオ子さん】
◆気弱で純真そうなくせに、けっこうなワルでござる。っていうか食うなよ！ でもキジってウマイよね。キジ丼食いてー



【東京都／ヒデきちさん】
◆「スタフォ アドベンチャー」では肉弾戦だもんね。飛行機降りたらただの人…でもないみたいだけど



【茨城県／neoさん】
◆とてもテンポがいい4コマ。「ひとのふり見て我がふり直せ」みたいな。でもリンクなら似合うよね



【長野県／海さん】
◆ピカチュウですとも！ かれはまぎれもなくピカチュウですとも！ もう結構なお年なんだから、あんまりつっこまないであげましょう

イラスト高層雑居ビル



◆スーファミのシミュレーションロープレ『緋王伝』。みんなは知ってるかな？【新潟県／うちっこさん】



◆「ロックマン ゼロ」のシエル。新しいシリーズになるかもしれないね【大阪府／北極きつねさん】



◆リンク目当てで買った「スマブラDX」。でもマルスとロイに惚れちゃったんだとか【大阪府／むこうのたんぽさん】



◆旧名いわし砂陽さん。中樽先生デザインのジョアンナな服を着ているところです【大阪府／ゴルディケプスさん】



◆今年の夏はマリオにバトンタッチ！「マリオサンシャイン」は期待のタイトルだよね【？県／LOCさん】



◆みんなでゆっくり食事する場面をイメージしたとか。約1名、ゆっくりじゃない人も…【三重県／高橋夕凪さん】



◆カービィとピカチュウを診察するドクターマリオ&ピーチ。カービィはどこが悪いのかなぁ【大阪府／桃姫ユリさん】



◆まさかミスターゲーム&ウォッチなんて隠しキャラがいるとは思わなかったなぁ【香川県／ぽなーか咲川さん】



◆ホントはお題用のイラストです。だれもが夢中になっちゃう「ポケモン」って名作だよね【愛知県／HALさん】



◆ピクミンに運ばれそうになってるカービィ。ほのぼのとしてかわいいイラストだね【岐阜県／へのへのもへじさん】



◆『黄金 封印の剣』の合作作品だよ【愛知県／めっきーさん&埼玉県／Dr.Ryoさん】



◆激しい頭痛の中描き上げてくれたという作品。春っぽくてステキです【神奈川県／刻樹勇騎さん】



◆店頭大会に出場するも、残念ながら1回戦敗退。でも楽しかったって【福島県／藤野カンナさん】



◆大人リンク&子供リンク。どっちのリンクにも活躍してほしいよね【岩手県／草野りっくさん】



◆ポケモンをゲットしたシーンだね。何をゲットしたんだろ？【東京都／蘭多香心さん】



◆アクションゲームとして評価の高い「ロックマンX」だね【神奈川県／そとみちさん】



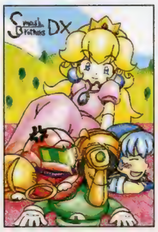
◆旧名碧れもんさん。「ゼル伝」プレイ後は「スマブラ」がより熱いとか【熊本県／長野せつさん】



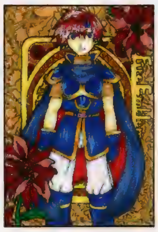
◆「真ん中にいるお星様は、カービィの後輩になりそうなスタフィーです」【神奈川県／山ユリさん】



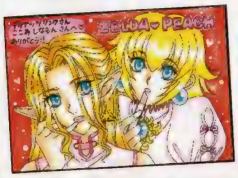
◆主人公とオリーブが山田さんだよ【愛知県／長月 蓮さん&愛知県／山田空子さん】



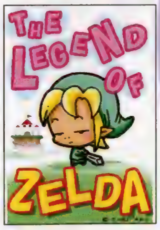
◆昇天のルイージ、怒りのサムス、うれし恥ずかしのマルス【群馬県／たーじまはーるさん】



◆ロイへの愛情を込めて描いてくれました。もうすぐ発売だね【千葉県／日向宗助さん】



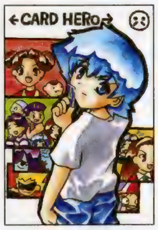
◆左が五十嵐さん、右が麻川さんだ【新潟県／浅川日莎さん&新潟県／五十嵐麻衣さん】



◆相変わらずの独特なデフォルメ感がいかしてます【兵庫県／TABroさん】



◆蒼月さんの手描きイラストは久しぶり!? グッドな色合いですね【愛知県／蒼月ひかるさん】



◆ホントはお題宛て。俺もオススメしたい「カードヒーロー」です【埼玉県／まるきのこさん】



◆結婚してから7年間封印してあった道具で描いてくれました【広島県／大段千春さん】



◆「森+」の春に感動して描いてくれたイラストです【山梨県／Q丸さん】



◆リンクの表情がいいですね。なんか「くっ！」とかいう感じで【神奈川県／泉とうげさん】



◆「トルネコ2 アドバンス」の王家の兄弟。う〜ん、わき役！【鹿児島県／瑞綺椎風さん】



◆高校を卒業して引っ越しをするとか。いろんな思いがつまった作品だ【千葉県／更科流水さん】



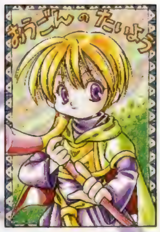
◆リンクの変身！にしても右下のって…うさぎずきんか？【千葉県／丸茂拓磨さん】



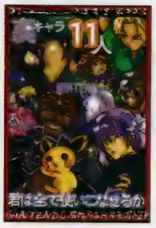
◆「バイオハザード」の雰囲気がよく出てるよね。逆光がいいです【長野県／類ー似さん】



◆ファイティングロードは、初戦2位で敗退。くっー、悔しいねぇ【静岡県／宇奈月きゃるさん】



◆「マリオテニス」に「マリオゴルフ」。「黄金」もあって高橋兄弟大忙し！【埼玉県／片栗くずさん】

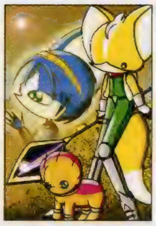

◆お久しぶりの投稿復活！これからもバシバシ続けてくださぃ【宮城県／草刈一朗さん】



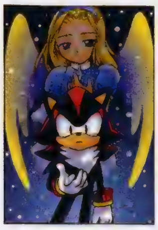
◆なんだかとってもお姫様っぽい。最近やんちゃだから、なんか新鮮【埼玉県／CHELSEAさん】



◆『エムブレム』のチキ。かわいい顔してドラゴンに変身するんだよね【秋田県／HENさん】


◆期待の『フォックスADV』の発売日が決定！でも情報は少なし…【千葉県／いがいがさん】


◆いいねぇ、お花見。みんなで集まって食べたり飲んだり。楽しそー【神奈川県／ゼロ☆ゼロさん】

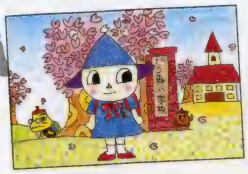

◆『ソニックADV2』のマリアとシャドウ。シリアス調な作品だね【神奈川県／しゃぼてんさん】


◆大好きな『スマブラDX』で、よく使うキャラを描いてくれました【神奈川県／フナオさん】

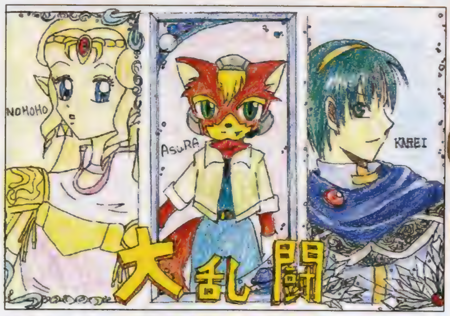

◆ゲームキューブでも『ポケスタ』が出て欲しそうです【愛知県／猫月姫りとるさん】



◆ネスとポーラのひな人形。こんなおひな様欲しいよね【東京都／松崎シロさん】


◆娘さんが４月から小学校に入学するんだって。入学式、晴れたらいいね【大阪府／どんぐりよーこさん】

合作のココロ



【合作ユニット：暴走天使三人衆】（合作準隊員）
◆美術部の仲間たちで遊んでいたときに描いたという合作イラスト。『スマブラDX』の中でそれぞれのお気に入りを描いたそうです



◆初投稿ということで、大好きなリンクを描いてくれたんだね【群馬県／小森めぐみさん】


◆旧名宮佳影一郎さん。『スマブラDX』の剣使いが好きだって【岐阜県／梅グミさん】


◆リンクと同じくらい好きな、シークとゼルダを描いてくれたぞ【広島県／ちきちさん】


◆寝ているスキにコッソリと…。目が覚めたらビックリするよね【静岡県／山本直美さん】

キレてるかたたち


◆なんだよ！いったいピクルスがどうしたってんだ！すっげー気になるじゃん。ピクルスの運命やいかに！
【東京都／都のかほりさん】



◆某お笑い芸人のギャグ！まさか、ドシンがこんなことをしていたとは…。全然気づきませんでした
【長崎県／しょーやんさん】



◆さびし！ただの重傷だったんかい、アンタ！これじゃ、人助けなんてしてる場合じゃないね。お大事に～
【栃木県／おやかたさん】



◆マッチョ系やグロ系ではない新風をめざして！「高度な低級ギャグ」だそうです。マンドラゴラねぇ
【北海道／テツカさん】

今月の階級特進者

大佐
奈良県／彩世理さん
埼玉県／茉莉花さん
中佐候補
東京都／hushさん
大阪府／カットさん
少佐
埼玉県／磐城沙織さん
少佐候補
栃木県／夢之助さん
大尉
山形県／FALCONさん
大尉候補
東京都／桃園らいちゅさん
中尉
岐阜県／へのへのもへじさん
中尉候補
京都府／白鷺みかんさん
大阪府／はるさめまななさん
少尉
和歌山県／真咲ねむさん
千葉県／犬飼鈴助さん
福岡県／重紙あーすさん
愛知県／めっきーさん
愛知県／蒼月ひかるさん
少尉候補
大阪府／どせいようたさん
京都府／ていえぬさん
やとわれ遊撃隊
千葉県／いがいがさん
士官候補生
埼玉県／Dr.Ryoさん
卒業検定中
千葉県／丸男さん
士官学校4年
三重県／SEALさん
士官学校3年
千葉県／高坂裕子さん
香川県／ぽなーか咲川さん
神奈川県／泉とうげさん
士官学校2年
東京都／こりんさん
岡山県／あさひさん
神奈川県／李遠ときやさん
大阪府／桃姫ユリさん
岩手県／草野りっくさん
千葉県／更科流水さん
士官学校1年
大阪府／ちょも丸さん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
特務曹長候補
千葉県／望月かけるさん
岡山県／神威魔愉美さん
福島県／藤野カンナさん
曹長
岐阜県／梅グミさん
曹長候補
群馬県／岩ちんさん
大阪府／ゴルディケプスさん
愛知県／HALさん
軍曹
神奈川県／刻樹勇騎さん
軍曹候補
滋賀県／緋鷹 要さん
群馬県／いたろーさん
伍長
大分県／まるひよーさん
愛知県／マリオ子さん
埼玉県／まるきのこさん
兵庫県／TABroさん
上等兵
北海道／いとぅーさん
新潟県／うちっこさん
秋田県／HENさん
宮城県／草刈一朗さん
上等兵候補
奈良県／生夜さん
富山県／アヤノさん
長野県／海さん
1等兵
栃木県／ノンチャンさん
神奈川県／鴻月ゆうさん
山梨県／NINTENさん
福岡県／木守楓子さん
神奈川県／山ユリさん
神奈川県／しゃぼてんさん
1等兵候補
静岡県／霜月 祥さん
茨城県／neoさん
千葉県／日向宗助さん
埼玉県／片栗くずさん
2等兵
広島県／ムニエルさん
秋田県／柴田祐依子さん
大阪府／渕崎亜月さん
茨城県／葉月みかさん
神奈川県／そとみちさん
新潟県／浅川日莎さん
神奈川県／ゼロ☆ゼロさん
広島県／ちきちさん
2等兵候補
東京都／Bossさん
京都府／菊池ショウさん
青森県／石岡真弓さん
兵庫県／ソーナンスみやさん
山梨県／ふぇいくさん
東京都／ヒデきちさん
大阪府／むこうのたんぽさん
群馬県／たーじまはーるさん
愛知県／長月 蓮さん
愛知県／山田空子さん
正隊員
愛知県／子綾ちこさん
東京都／松任谷ヒカルさん
山梨県／雛菊まなさん
東京都／下日部さん
北海道／蒼夜小次郎さん
大阪府／太陽ろわんさん
大阪府／弥生しくらさん
三重県／高橋夕凪さん
熊本県／長野せつさん
静岡県／宇奈月きゃるさん
愛知県／猫月姫りとるさん
準隊員入隊（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE



最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『バーチャストライカー3 ver.2002』『ロックマンエグゼ2』などなど

GC 特夢

バーチャストライカー3 ver.2002　　セガ／公式情報

隠しチーム「FC SONIC」登場！＋いろいろ

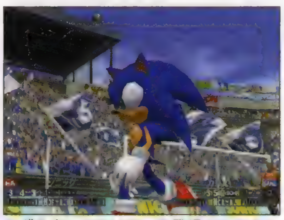
「バリエーション」モードのランキングをプレイすると、プレイポイントが貯まっていくよね。これが一定のポイントに達すると『ソニックADV2バトル』に登場したキャラクターのチーム「FC SONIC」が登場するのだ。



↑FC SONICの面々。ソニックやDr.エッグマン、いろんな種類のチャオがいるよね。ちなみに監督は中裕司さんだ



↑プレイポイントが加算される画面のアイコンは、そーゆー意味だったのだ



↑グラウンドにソニック登場！　スタンドではソニックの旗も見えるね



ソニック VS ブラジル

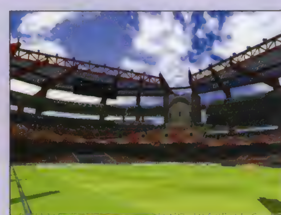
↑こんな夢の対戦もできちゃうのだ。ソニックのサッカーの腕前（足前？）がどんなものかは、自分の目で確かめよう！

その他、追加されるもの

「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」モードを勝ち進んだりクリアすることでも、いろいろと追加される要素があるぞ。

隠しスタジアム

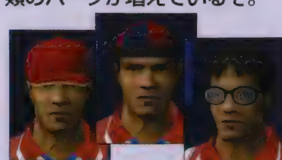
インターナショナルカップの本戦をプレイすると、隠しスタジアムで戦うことがある。1回でも試合をすれば、その後で隠しスタジアムが使えるようになるのだ。ちなみに隠しスタジアムは全部で4つ。

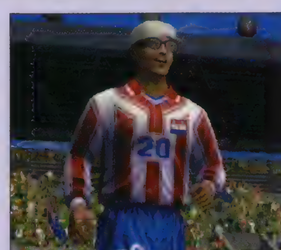


↑隠しのひとつ、ベルベットロードスタジアム全景

選手エディット用の隠しパーツ

「ロード・トゥ・インターナショナルカップ」をクリアした国の選手エディットで、8種類のパーツが増えているぞ。





↑メガネや帽子など、ちょっと笑っちゃうようなパーツがメイン

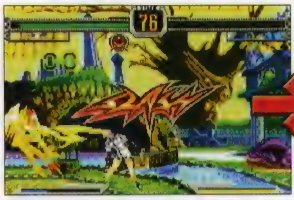
GBA

中夢

ギルティギアゼクスアドバンスエディション　サミー／公式情報

エクストラキャラ出現条件

「サバイバル」モードで、画面左上に表示されているLEVELが20になると、突然エクストラキャラ（見た目は既存のキャラと同じで、金色をしている）が乱入してくる。これを倒すと、以後キャラを選択するときにエクストラを選べるようになるのだ。さらにLEVEL180を超えると…。



↑LEVEL20以降は、LEVELが10上がるごとにエクストラキャラが登場する



↑エクストラキャラは、必殺技などが少し違うのだ。LEVEL180以上ではさらに…

GBA

中夢

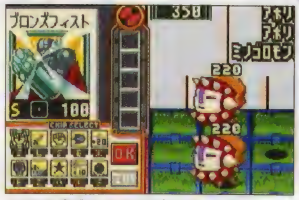
ロックマンエグゼ2　カプコン／公式情報

スタイルチェンジの秘密

フォルテ以外の全てのV3ボスを、バスティングレベルSで倒したことのある状態でスタイルチェンジが発動すると、隠しスタイルの「サイトスタイル」が発動するぞ（ただし、1つのセーブデータで1回しか発現しない）。

サイトスタイルの特典

- ●バスター攻撃が2倍（連射力はそのまま）。
- ●カスタム画面で手札が全てオープン状態。
- ●スーパーアーマー効果（攻撃を受けてものけぞらない）。
- ●「Bボタン+◆」でシールドガード。
- ●最初からバリアが標準装備。
- ●マックスHPが半分になる。



↑HPは半分になるけど、それを補ってあまりある特典があるぞ！



GC

いねむり

どうぶつの森+　福島県／メイホーさん

おとしあなのタネが消える!?

おとしあなのタネって、普通は地面に埋めておくと落とし穴になるよね。しかし村長さんがタネの埋まった地面を歩くと、地面のマークが消えて、なに事もなかったかのように通りすぎてしまうのだ。村長さん以外でもカブリバさんなどイベント関連のキャラはみんな引っ掛からないみたいだ。



↑村長さんの前におとしあなが！



↑でも落ちないんです。しかも消えてる！

SFC-GB

いねむり

Dr.リンにきいてみて！恋のリン風水　ハドソン／公式情報

MDラジカセの隠しパスワード

模様替えで部屋に置いたMDラジカセを調べると、4ケタの数字を入力できる。数字によって、いろんな小物やシールなどをゲットできるのだ。



◆4622と入力すると、最初から全部の占いを選べるようになる

パスワード					
パスワード	0926	0303	0931	1013	0409
	0911	0228	0601	0315	4622

はみテクの殿堂

（コナミ／公式情報）「グラディウスジェネレーション」ポーズ中に↑↓→←↑↑↓と入力すると、ゲームスピードが遅くなるぞ。弾の多い場面や高速スクロール面では、めっちゃ便利なのだ。

購入方法や接続方法・サービス内容など、モバイルシステムGBに関する各種問い合わせは、任天堂モバイルサポートセンターで受け付けている。電話番号は03・3511・7766（平日の午前9時〜午後5時まで）。

The 携帯通信大好きコーナー

モバイルシステムGBDREAM

「モバイルシステムGB」とは、GBカラーやGBアドバンスと、携帯電話・PHSをつないで、ネットワーク接続するシステムのこと。任天堂モバイルHPの閲覧や、メールの送受信、ゲームをより楽しむためのコンテンツダウンロードなどができる。モバイルシステムのサービスを利用するには、「モバイルアダプタGB」という周辺機器が必要になる。このモバイルアダプタGBは、発売当初はトイザらスなど一部の販売店のみで取り扱われていたが、現在は一般のゲームショップでGBカラー用ソフト『モバイルゴルフ』とセット販売されているほか、任天堂HPのオンライン販売と任天堂サービスセンターで単品購入できる（税込3990円）。





接続する電話機の種類によって使用できるアダプタが異なるのだ


モバイルアダプタGBには、「モバイルトレーナー」というカセットがついている

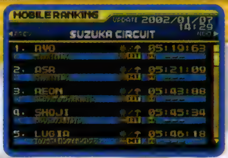

「モバイルトレーナー」で、メールの送受信や任天堂モバイルホームページが見られる

モバイルシステムGB対応ソフトカタログ（全21本）

モバイルシステムGBに対応したGBソフト、21タイトルを紹介しよう。主なサービス内容として、「ランキングの登録と閲覧」「アイテム類のダウンロード」、友達のGBと直接通信接続する「ピアtoピア」の3種類がある。

全日本GT選手権
2001年3月21日発売 5200円 ケムコ レーシング

モータースポーツの中でも高い人気を誇る「全日本GT選手権」を舞台にした、3D視点のレースゲーム。タイムアタックランキングの登録や閲覧、新コース・ゴーストデータのダウンロードができた（3月20日でサービス終了）。



コースごとにランキングが用意されている

プレイノベル サイレントヒル
2001年3月21日発売 5800円 コナミ アドベンチャー

美しいCGムービーが印象的な、サウンドノベル形式のホラーアドベンチャーで、シナリオ中に分岐点がある、マルチエンディングを採用している。モバイルシステムで、外伝的なショートシナリオ「少年編」全4部がダウンロードできる。


春編・夏編・秋編・冬編の、全4編がある

ドラえもん 緑の惑星ドキドキ大救出！
2001年4月27日発売 4800円 エポック社 アクション

緑の惑星ジアスターを救うため、奪われたひみつ道具を取り戻しながら冒険する、アクションゲーム。モバイルコンテンツの「タイム電話」を利用すると、ドラミちゃんやセワシくんが、アイテムをくれたり、お話をしてくれるんだ。



4月27日でサービス終了が予定されている

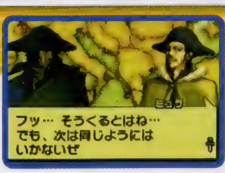
ポケットモンスター クリスタルバージョン
2000年12月14日発売 3800円 任天堂 ロールプレイング

ピアtoピアで友達とポケモンの交換や対戦を楽しめるほか、全国のユーザーとポケモントレードしたり、なぞのタマゴダウンロードやポケモンニュースの閲覧、ポケモンリーグ全国大会などのデータダウンロードができる。


初のモバイルシステムGB対応ソフトだ

ナポレオン
2001年7月21日発売 4800円 任天堂 シミュレーション

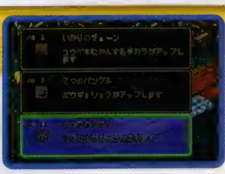
英雄ナポレオンとなって、指揮官に指示を与えて勝利を目指すシミュレーション。部隊配置データをダウンロードして、勝利までの時間を競う「モバイルフォーメーションバトル」や、各モードのクリアタイムの登録・閲覧が可能。



1位になると、データが全国に配信される

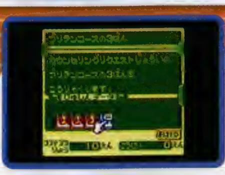
モンスターガーディアンズ
2001年3月21日発売 5800円 コナミ ロールプレイング

魔獣使いとなって、モンスターを育成して戦わせるRPG。モバイルコンテンツの「修行の塔」へ、パーティーを旅に出すことで、通常より多く能力をアップさせたり、「通信販売」で貴重なアイテムやモンスターを購入できる。


サービス期間は、9月20日までの予定だ

モバイルゴルフ
2001年5月11日発売 5800円 任天堂 スポーツ

キャメロットが開発を担当したゴルフゲームで、モバイルアダプタGBとセット販売された。新コース・新キャラ・新ミニゲームのダウンロードや、通信コンペの参加、コース攻略カウンセリングなど、盛りだくさんのサービス内容だ。


常に何らかの大会が開催されているぞ

ネットでゲット ミニゲーム@100

2001年7月12日発売 5800円
コナミ　バラエティ

様々なジャンルのミニゲームが15種類収録されたソフトで、タイトルの通り、モバイルアダプタで新しいミニゲームをダウンロードできるのが特徴だ。2月28日現在では、11種類のゲームがダウンロード可能となっている。



メモリが一杯になるまでダウンロード可能

EXモノポリー

2001年7月13日発売 5800円
タカラ　ボードゲーム

世界中で親しまれているボードゲームのアドバンス版で、最大5人までプレイできる。COMと3回対戦した時の成績をモバイルアダプタで登録して、上位入賞者に豪華景品がプレゼントされる「モバイルカップ」が開催された。



6月28日までランキングに参加できるぞ

筋肉番付 金剛くんの大冒険！

2001年7月26日発売 5800円
コナミ　アクション

テレビ番組「筋肉番付」で人気の高い、ストラックアウトやモンスターボックスなどの、全6競技が楽しめるソフト。各競技のハイスコアを合計した総合得点を、モバイルシステムで登録して、ランキングを確認できる。

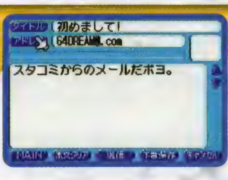


都道府県別のランキングも表示される

スタコミ

2001年7月26日発売 5800円
コナミ　メールソフト

スタコミというキャラを育成しながらメールをやりとりするソフト。漢字変換機能が搭載されているのが特徴で、一般のインターネットユーザー宛にメールを送受信することも可能。キャラ育成用アイテムのダウンロードもできる。



メール本文は、全角で192文字までに制限が

ゼロ・ツアーズ

2001年7月27日発売 5980円
メディアリング　ロールプレイング

幻のドラゴン族を探す旅に出るRPGで、ヌイグルミンというアイテムを装備してキャラを強化していくのが特徴だ。ヌイグルミンやツアーレコーダーをダウンロードできるほか、ピアtoピアで友達と直接やりとりすることも可能。

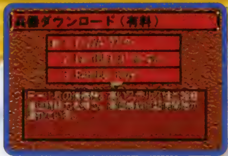


貴重なヌイグルミンが手に入るかも？

大戦略 for ゲームボーイアドバンス

2001年12月7日発売 4980円
メディアカイト　シミュレーション

伝統あるウォーシミュレーションのGBA版。40以上のマップと400種類の兵器が登場するが、モバイルアダプタを使えば、マップや新兵器をダウンロードして追加できる。「昇進ポイント」によるランキングの登録・閲覧もできる。

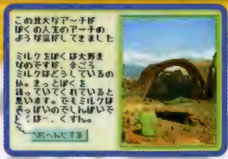


マップは毎月2つずつ追加されている

メールでキュート

2002年2月14日発売 5800円
コナミ　メールアドベンチャー

それぞれの目的を持って旅立ったキャラから送られてくる絵ハガキに返事を出して、冒険の手助けをするゲーム。友達と名刺やメールを交換したり、このゲームで遊んでいる全く知らない別のユーザーにもメールを送れる。

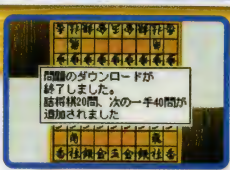


ゲームを進めるとメールが使えるようになる

森田将棋あどばんす

2001年7月12日発売 5800円
ハドソン　将棋

ファミコンの時代から親しまれてきた、伝統ある将棋ソフト。「詰将棋」と「次の一手」の追加問題をダウンロードできる。4回ダウンロードすることで、「詰将棋」が合計100問、「次の一手」は合計200問楽しめるようになる。

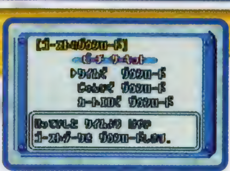


徐々に問題の難易度が高くなっていく仕組み

マリオカートアドバンス

2001年7月21日発売 4800円
任天堂　レーシング

「タイムトライアル」でセーブした自分のゴーストを送信することで、全国・都道府県別・キャラクター別のランキングを閲覧できるほか、上位入賞者のゴーストをダウンロードすることも可能。指定コースでの大会も開催されている。

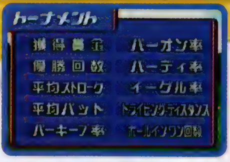


上位入賞者のスーパープレイを見てみよう

JGTO公認GOLF MASTER モバイル

2001年7月26日発売 5800円
コナミ　ゴルフゲーム

人気プロゴルファーが実名で登場するゴルフゲーム。このモバイル対応版は、平均ストロークなどプレイヤーの各種データや、ドラコン成績・ニアピン成績の、ランキング登録と閲覧が可能だった（2月28日にサービス終了）。



このような様々なデータの順位が見られる

モバイルプロ野球 監督の采配

2001年7月26日発売 5800円
コナミ　シミュレーション

プロ野球チームの監督となって、ペナントレースを戦い、優勝を目指すシミュレーションゲーム。総勢300人の選手が実名で登場する。モバイルシステムで最新の選手データをダウンロードできた（2月28日でサービス終了）。



選手のプロフィールも紹介されている

ゲームボーイウォーズ3

2001年8月30日発売 3800円
ハドソン　シミュレーション

遊びやすさで定評のある、ウォーシミュレーションの第3弾。新規マップや、強力な傭兵ユニットをダウンロードできる。それらのコンテンツの利用次第では、部隊に経験値をプラスする「バッジ」が手に入ることもある。



ニンドリのマップもダウンロードできるぞ

エキサイティングバス

2001年12月20日発売 5800円
コナミ　釣りゲーム

美しく描き込まれた風景が印象的な、本格派のバス釣りゲーム。制限時間内にターゲットフィッシュを5匹釣り上げて、その総重量を競って日本一を目指す、「モバイルトーナメント」が開催されている（6月19日まで開催予定）。



ニンドリ編集部も7位にランクインしている

ハローキティのハッピーハウス

2002年3月2日発売 4500円
MTO　コミュニケーション

不思議な家「ハッピーハウス」に住んでいるキティちゃんと、コミュニケーションをとったり、持っている家具で部屋の中の模様替えをして楽しむソフト。モバイルアダプタを接続すれば、メールといっしょに家具を友達へ送信できる。



家具を手に入れてキティちゃんを喜ばせよう

★はみだしモバイル★

今後発売予定のGBカラー・GBアドバンスソフトの中で、モバイルシステムGB対応とアナウンスされているものは、「馬穴大作戦（仮）」（発売日未定・任天堂）の1タイトルだけと、ちょっと寂しい状況だ。

GBA
GATHERING BUG ACADEMY



ちょっと真剣に連珠を勉強してます

『どうぶつの森+』に始まった五目ならベブームも、ついにここまで来てしまいました。今までルールを知らず勝てなかった君も、勝ち方すら分からなかった君も、コレを読んで挑戦してみよう!!

今月は『どうぶつの森+』の「五目ならべ」攻略ですの巻



『月刊番長』で好評連載中の五目ならベマンガ『五目番長列伝・ミチルの五』も、ついにクライマックス。【先週、鼻バンソウコの封印を解き、平安時代の天才五目マスター"中北わた麻呂"を召還した井上満。ついに究極秘奥義"グランドクロス44"でライバル御堂筋にトドメを刺したのだったが、黒番の四四は禁手で実は満の負けだということには、誰も気がつかないのだった…。】さて、ここで「え?四四って何?」「禁手ってどうゆうこと?」と思った貴方!! 今月の「G.B.A.」でその疑問は解消されます。これで君も五目番長!?

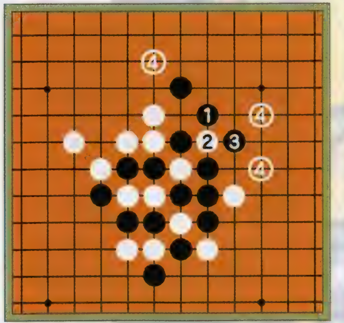
【五目ならべ(連珠)の基本ルール】

- たて・よこ、15道の「連珠盤」と、黒・白の石を使用する。
- 黒が先手で盤の中央から交互に打ち、たて・よこ・ななめのどれかに「五連」を早く並べた方が勝ち。
- 黒は五連を並べる前の「三三」「四四」「長連」が禁手で打てば負けになる。
- 白には禁手はなく、長連は勝ちになる。
- 黒・白とも五連ができない時は、引き分けになる。



基本ルールは上のとおり。先手(黒番)と後手(白番)でルールが違うというのが特徴です。「三三」とか「四四」というのは、1つの石を基点に同じ数の石が並んでいる事(左のイラスト参照)。ただし、この形を完成させると"白は勝ち"で"黒は負け"です。気をつけましょう。「長連」とは一直線上に6個以上、同じ色の石が並んだ場合の事。この形も"白は勝ち"で"黒は負け"になります。

【基本的な勝ちパターンを紹介】



⬆この図は勝敗が決まった瞬間を図にしたもの。数字の順番に石が置かれ、「3」の黒石を置いて「四三」が完成し、黒番の勝ちです

「四三」で勝利!

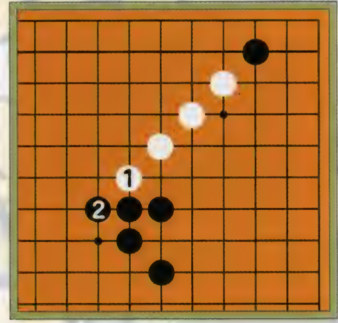
これは「四三」という形で、これだったら黒も白も勝ちになります。3番の黒石を基点に、ななめにそれぞれ4つと3つの黒石が並んでいるでしょう? どうしてコレが勝ちかというと、白がどこに置いても黒の「五連」が完成してしまうからです。君が黒番の時は、この形を目指そう!

「四追い勝ち」等もあり

「四追い勝ち」と呼ばれる勝ち方もあります。四の連続で勝ちになることなのですが、これも左の図が例になります。黒番が1の場所に石を置いた時点で、縦に4つ黒石が並んでますよね(これを"四"といいます)? こうなると白番は2の場所に石を置くしかない。このように四の連続で、相手の打つ場所を支配しながら勝利することを「四追い勝ち」といいます。他にも黒番の禁手

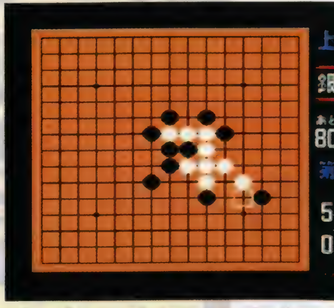


➡ただいまDr.Eと手下Aが五目ならべの参考書などを探しまくっている様子。ただ、いまだに発見の報告がないマイナーな世界のようです



を利用する、白特有の勝ち方がありま す。まずは上の図を見て下さい。白番が1の場所に白石を置くと"四"の形になり、黒番は2の場所に黒石を置かなくてはならなくなります。しかし2に黒石を置くと「三三」の禁手なので、これは白番の勝ちになります。このように白番は黒番に禁手を打たせて勝つという方法もあり、勝ちのバリエーションの広さが特徴です。こうなると白番がとても有利に思えますが、黒番も先手という点で有利になり、バランスをとっているのです。

近年五目ならべは競技化され、「連珠」という名で世界大会まで開かれているらしいです。しかも昨年夏に開催された「第7回連珠世界選手権in京都大会」の協賛・協力企業には、我らが任天堂の名前が!! こうゆう事もしているんですねぇ、任天堂は。ちょっと感動。そんなこんなでニンドリ読者様からも、世界選手権に出場するような五目番長が出現することを願って、今回の特集を終わります。(笑)



目指せ完全勝利!!

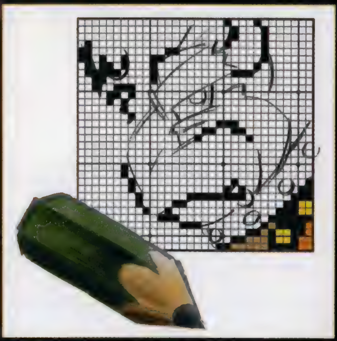
【編集部より】ついに始まってしまいました。いませんせが最も夢中なこと、それが連珠。アンケート番長も次号からは番長学園連珠部としてスタートしようかとマジで思っちゃいましたよ。でもCOMは強すぎるよね…。

最後の『どうぶつの森+』デザイン特集です。

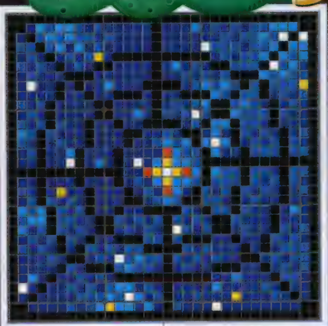


⬆思えば色々とデザインしてきました…

今月は「まぁ、そろそろ『どうぶつの森+』のデザイン特集もいいかなぁ」ということで、デザイン特集最終回です。それに、そろそろデザインを保存しておく場所も無くなってきたでしょ(笑)? 今回は、今までリクエストのあったデザインを作ってみましたので、最後も気合いを入れて入力してみて下さい。ちなみにポケモン関係のデザインリクエストが多かったのが、僕的にはちょっと意外でした。う～ん、ポケモン人気もまだまだ根強いですねぇ。ところで皆さんはデザインをドット絵で描く時、どうやって描いてますか? 直接コントローラーでドットを打ち込む人も多いでしょうが、方眼紙か何かに下書きしてからが描きやすくてオススメです（右イラスト参照）。それと、あまり細かい絵を題材に選ばない様にすることですね。


⬆鉛筆で薄く描いた線の上をなぞるようにしてドットを描いていくと、キレイに描けますよ

うちゅうなふく 13



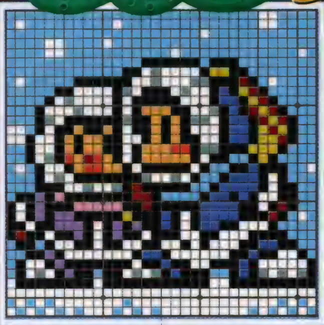
男の子用服デザインで、帽子が天球儀のようになります。

ウリムーっぽいふく 6



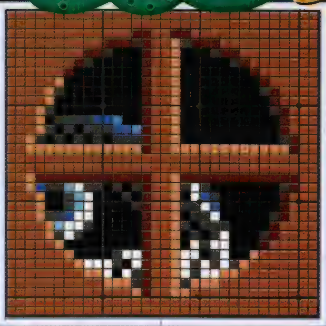
男の子用服デザインで、ウリムーのかぶりモノっぽくなります。

アイスクライマー 11



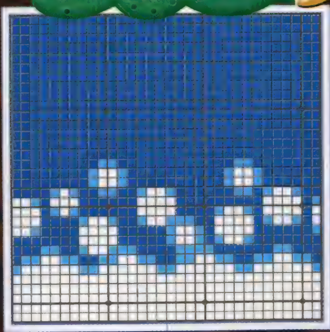
スマブラDXで一躍有名になった、アイスクライマーコンビ。

番犬にいかが? 6



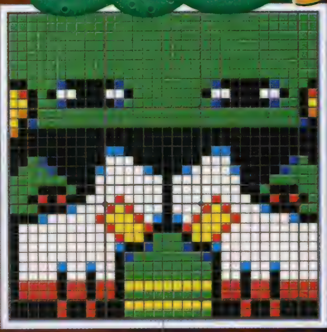
ワンワンが窓から覗いてるようなデザイン。左側の家の扉用です。

マリルっぽいふく 1



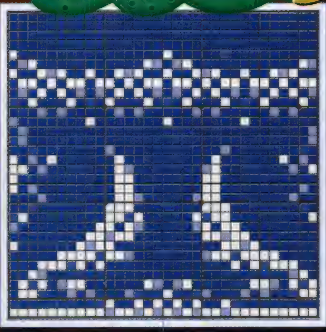
女の子用服デザインで、水ポケモンのリクエストで作りました。

ネイティオっぽいふく 1



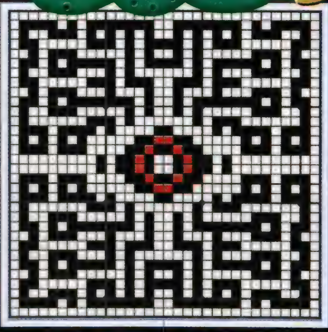
女の子用服デザインです。色がたくさんあって賑やかです。

てんしのふく 9



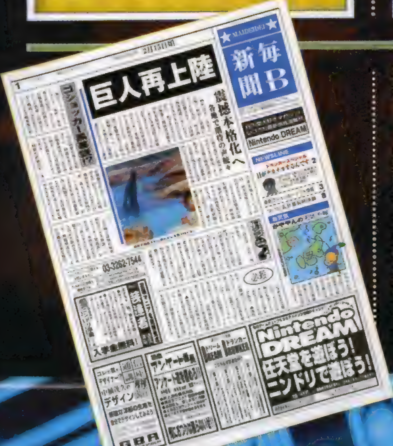
これも女の子用服デザイン。レースと羽で清らかな雰囲気を演出。

最後のゴショッカースーツ 1



最後は怪しさ爆発のコレ。黒じゃない所がポイントです。(笑)

※パレットの中の番号は、色パターンのナンバーです。



先月募集した「プチワンワンの里親募集企画」にたくさんの応募をありがとうございます。残念ながら3月21日で募集は終了させていただきました。抽選にはずれた方には今回のキャンペーンの為に作った「特注デザイン」と、左の「毎DD新聞」をニンドリ村からお送りしますのでお楽しみに。当選者の方は、末永く可愛がってやって下さい。ちょっと重いけど（笑）。

さて、「G.B.A.」では五目ならべ情報のように、ちょっと違う視点から見たゲーム情報・報告等もお待ちしています。「ワンワン里親募集」のような企画も、どんどんしていきますのでお楽しみに。ちなみに来月は「スターウォーズ」発売記念ネタを考えてます。それではこれで今回の報告を終了します。　中植茂久

【宛先はコチラ】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
「G.B.A.」係

ニンテンドーゲームキューブ ソフト&ハードカタログ

学生さんは、もうすぐ楽しい春休みですね。欲しいソフトやハードがあったら、ここでチェックしてくださいね。

ソフトカタログの見方



1. タイトル
2. メーカー 発売日／価格
3. メモリーカード59 ゲームをセーブするのに必要なブロック数を明記
4. ジャンル

ジャンルの色分けと見方

- ACT＝アクション
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- TAB＝テーブル
- ADV＝アドベンチャー
- RPG＝ロールプレイング
- SLG＝シミュレーション
- ETC＝その他
- SHT＝シューティング
- PUZ＝パズル

HARD CATALOGUE ハードカタログ

ニンテンドーゲームキューブ

発売中／25000円／ACアダプタ・コントローラ1個同梱



最高の機能がこのコンパクトな四角に収まっています。3色そろってるのでGBAと合わせたいですな。

松下製ゲームキューブ融合機「Q」

発売中／39800円



DVD再生機能 [illegible] 「Q」。編集部では中植せんせ所有してますよ。

コントローラ

発売中／2500円

バイオレット



バイオレット&クリア



ブラック

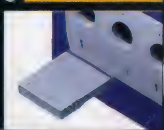


オレンジ



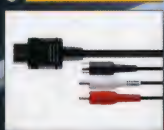
メモリーカード59

発売中／1400円



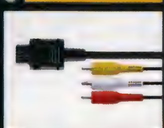
S端子ケーブル

発売中／2500円



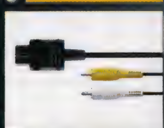
ステレオAVケーブル

発売中／1500円



モノラルビデオケーブル

発売中／1200円



D端子ビデオケーブル

発売中／3500円



コンポーネントビデオケーブル

発売中／3500円



ACアダプタ

発売中／3000円



GBAケーブル

発売中／1500円



発売予定のハード COMING SOON

ワイヤレスレシーバ&ワイヤレスコントローラ・ウェーブバード

発売日未定／価格未定



アメリカでは6月24日ごろ発売決定だとか。日本ではいつなのか？

SDメモリーカードアダプタ

発売日未定／価格未定



大容量のSDメモリカードが使えるアダプタです。発売日は未定。

モデムアダプタ

発売日未定／価格未定



ネットワークをするときに必要なモデム。電話線専用アダプタ。

ブロードバンドアダプタ

発売日未定／価格未定



高速回線でネットワークをするならこのアダプタが必要になるぞ

SOFT CATALOGUE ソフトカタログ

発売中のソフトタイトル NOW ON SALE

現在発売中のソフトタイトルです。3/21現在で17本。22日には期待の『バイオハザード』が発売されるので、盛り上がりそうですね。

ウェーブレースブルーストーム

任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（12ブロック）／レース



波の感じがとっても美しい水上バイクレース。迫力のスピード感と波のうねりを楽しめるのだ。

スーパーモンキーボール

セガ／9月14日より発売中／5800円
メモリーカード59（3ブロック）／アクション



ボールに入ったお猿をコロコロ転がす、バランス感覚が必要なアクションゲーム。4人対戦もあるぞ。

ルイージマンション

任天堂／9月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（3ブロック）／アクション



ルイージ初主演作。ゴーストがいっぱいのお化け屋敷を探索して、兄マリオを探し出すのが目的なのだ。

ピクミン

任天堂／10月26日より発売中／6800円
メモリーカード59（19ブロック）／AIアクション



CDも大ヒット。引っこ抜かれて投げられる悲哀のピクミンを操り、宇宙船のパーツを回収するゲームなんだ。

FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月15日 6800円／メモリーカード59(29ブロック)／スポーツ



FIFA公式ライセンスのサッカーゲーム。登場選手数やチームはハンパじゃない!! 中田のパッケージもイカす。

大乱闘スマッシュブラザーズDX

任天堂／11月21日より発売中／6800円
メモリーカード59（11ブロック）／対戦アクション



もはや何も説明のいらない、スーパーアクションで対戦で乱闘でおもしろすぎるゲーム。絶対買わなきゃ。

ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー

ケムコ／12月7日より発売中／6800円
メモリーカード59（1）／アドベンチャー



ユニバーサルスタジオジャパンをゲームの中で楽しめるソフト。名作映画のミニゲームも盛りだくさん。

どうぶつの森+（メモリーカード59同梱）

任天堂／12月14日より発売中／6800円／メモリーカード59(59ブロック)／GBAケーブル対応／ETC



ゲームの中で始まる新しい生活。住民とのコミュニケーションを楽しみ、生活を楽しむゲームだ。

ソニックアドベンチャー2バトル

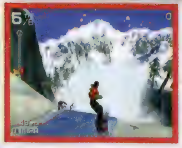
セガ／12月20日より発売中／6800円／メモリーカード59（11ブロック）／GBAケーブル対応／アクション



セガの大看板ソニックがゲームキューブで大暴れ。めくるめくスピード感覚が楽しめるアクションゲームだ。

SSX TRICKY

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月27日より発売中/5800円／メモリーカード59（5ブロック）／アクション



急勾配のコースをトリックをしながら滑降していくスピード&アクションスノボゲーム。BGMもノリノリ。

ハイパースポーツ2002 WINTER

コナミ／1月31日より発売中／6800円
メモリーカード59（3ブロック）／スポーツ



冬のスポーツの魅力がギッシリ詰まったソフト。フィギュアスケートなどの競技からプレイできるぞ。

バーチャストライカー3 ver.2002

セガ／2月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（2ブロック以上）／スポーツ



セガの第2弾ソフトはアーケードでも人気のサッカーゲーム。CMもナイスで楽しませてもらいました。

動物番長

任天堂／2002年2月21日より発売中／6800円
メモリーカード59（13）／アクション



狩って、喰って、コウビする。本能のおもむくままドーブツ世界の頂点を目指す異色アクションゲーム。

エクストリームG3

タイトー／3月15日より発売中／5800円
メモリーカード59（6ブロック）／レース



近未来を舞台にして浮遊する車に乗って戦うレースゲーム。戦うってことで武器攻撃もアリなのです。

GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～

コナミ／3月20日より発売中／価格未定
メモリーカード59（14ブロック）／アクション



アニメやコミックで人気のRAVE。最大4人まで同時プレイが可能なアクションゲームになっているぞ。

巨人のドシン（メモリーカード59同梱）

任天堂／2002年3月15日より発売中／6800円
メモリーカード59（20ブロック～）／ETC



ほんわか南の島で、プレイヤーはドシンを操作し、住民の手助けをしたり、のんびり過ごせるゲーム

実況ワールドサッカー2002

コナミ／3月14日より発売中／6800円
メモリーカード59（4～44ブロック）／スポーツ



コナミの実況のすごさには毎回驚かされます。W杯を楽しむなら、まずはこのソフトで堪能してください。

これから発売されるソフトタイトル

COMING SOON

2002年3月21日以降に発売が予定されているタイトルです。今月は新作ラッシュなので、お小遣いがピンチになるかもね。

バトル封神

コーエー／3月29日／6800円／メモリーカード59（1～6）／アクション/GBAケーブル対応



真・三国無双を彷彿とさせるコーエー自慢のアクションバトル。封神演義をテーマに大冒険が楽しめるぞ。

BLOODY ROAR extream

ハドソン／4月25日／6800円
メモリーカード59（3）／アクション



ハドソンの人気シリーズ。対戦中に獣化することで、より戦略性のある格闘が楽しめるようになるのだ。

スターフォックスアドベンチャー

任天堂／5月31日／未定
メモリーカード59（未定）／アクション



宇宙のやとわれ部隊フォックスが棒術を使って繰り広げるアクションゲーム。宇宙戦もあるみたいだよ。

CAPCOM VS. SNK2

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／対戦格闘

NOW MAKING

そしていきなりの大発表!! あの格闘ゲームがキューブに殴り込み!! 次号でドカーンと紹介するのでお楽しみに

ボンバーマンジェネレーション

ハドソン／2002年春予定／価格未定
メモリーカード59（3）／アクション



ボンバーマンがスリムになってゲームキューブに。やはり4人同時対戦を期待してしまうよね。

キン肉マンII世 ～新世代超人VS伝説超人～

バンダイ／今夏発売予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



現在人気沸騰中のキン肉マンII世と伝説の超人が登場する格闘プロレスゲーム。ビジュアルにも期待大だ。

マリオサンシャイン（仮）

任天堂／夏予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



もーすぐ、動く姿がお披露目されそうです。21世紀のマリオの大活躍に期待して、宮本茂さんを応援しよう。

ZOIDS VS（仮）

トミー／夏予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



人気の ゾイドがゲームキューブでアクションに。どんなゾイドが登場するのかファンには待ち遠しいよね。

コロコロカービィ2（仮）

任天堂／夏予定／価格未定／メモリーカード59（未定）／GBAケーブル対応／アクション



GBAと連動し、それを傾けることでカービィをコロコロと転がすアクションゲーム。操作性も楽しみだね。

ソウルキャリバー2

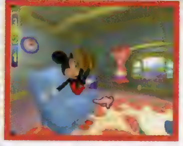
ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／格闘アクション



ナムコの人気格闘ゲームの最新版もゲームキューブに登場。魅力的なキャラが多数登場する格闘ゲームだ。

ディズニーズミッキー（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション



世界の人気者ミッキーマウスもゲームキューブに。おなじみのキャラクターもせいぞろいするのかな。

バットマン ～ダークトゥモロー～（仮）

ケムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクション

NOW MAKING

未だナゾのベールに包まれているバットマン。海外では新情報がそろそろ出そうなので期待したいね。

ゼルダの伝説GC（仮）

任天堂／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アクションRPG

NOW MAKING

ゲームキューブを買うのはこれがあるから!! と断言しても構わない。ゲームの歴史を変えそうな期待作。

バイオハザード（メモリーカード59同梱）

カプコン／3月22日予定／6800円
メモリーカード59（8）／アドベンチャー



とうとう発売です。怖いよ～。ディスク2枚組でメモリーカードも同梱という豪華パッケージなのです。

バイオハザード0（仮）

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



N64で企画されていた「バイオ」の始まりの物語。いよいよ、来月号では、新しい情報がリリースされそうだぞ。

画面はN64版で開発されていたものです

★ハミ出しのカタログ★

「スターフォックスアドベンチャー」は、アメリカでは6月2日に発売される模様。また、「エターナルダークネス」は6月24日に発売されることが決定したぞ。日本版の「フォックス」の方が先に発売されるのはうれしいよね。

バイオハザード2

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー


画面はN64版のものです

『バイオ』ファンから支持の多い『2』もゲームキューブに移植。全ての『バイオ』がGCで楽しめるってこと。

バイオハザード3 ～LAST ESCAPE～

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー


画面はDC版のものです

『1』の主人公ジルが体験するその後の物語。『2』ともリンクしている物語はより謎が深まっているぞ。

バイオハザード4（仮）

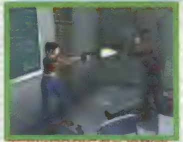
カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



そして期待の最新作もゲームキューブで。今度の舞台は？ そして主人公は誰になるのか期待だよね。

バイオハザード コードベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー


画面はPS2版のものです

シリーズ最大のボリュームを誇る『コードベロニカ』。美しくも悲しいストーリーが展開するのだ。

エターナルダークネス ～招かれた13人～

任天堂／夏予定／6800円
メモリーカード59（未定）／アドベンチャー



しばらく情報がなくなってしまったアクションアドベンチャーゲーム。海外でも発売延期なんだよね。

峠バトル（仮）

元気／2002年末予定／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース



発売元の元気は、コナミ傘下に入ることが決定。よりクオリティの高い作品になることを期待しよう。

ドンキーコングレーシング（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース



こちらも発表以来全然情報のこないレースゲーム。ドンキーの乗っているものは一体なんだろうね。

リッジレーサーシリーズ（仮）

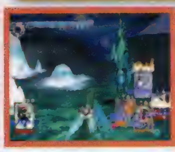
ナムコ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／レース



ナムコの人気レースゲームシリーズ。シリーズって言ってるから全タイトルが発売されるのかな？

RUNE

フロム・ソフトウェア／4月25日／6800円
メモリーカード59（2）／カードアクションRPG



カードをつかって敵を倒していくアクションRPG。カードの蒐集性も高いゲームになっているんだ。

エターナルアルカディア

セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／RPG



セガが送る空を舞台にした空挺RPG。ドリームキャスト版が好評だっただけにキューブ版も期待が高まる。

ゴールド☆マウンテン

フロム・ソフトウェア／夏／価格未定
メモリーカード59（未定）／育成RPG



ペットの動物を育成させながら楽しむRPG。これまた情報がなくてちょっと寂しい。新情報を求む。

ファンタシースターオンライン（仮）

セガ／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／オンラインRPG



ゲームキューブ初のオンラインRPGになりそうなPSO。ネット環境が早く発表されるといいんだけど…。

スター・ウォーズローグスコードロンII

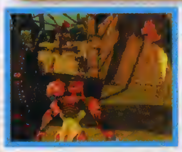
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月22日／6800円／メモリーカード59（3ブロック）／SHT



とにかく画面の美しさと音楽には圧倒されます。いやホント。ファンだったら即買いしてもOKです。

メトロイドプライム（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／SHT



3D視点になったメトロイド。『テュロック』チックになったといえばわかってもらえるかな？

NBAストリート

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／3月22日／5800円／メモリーカード59（10）／スポーツ



3on3を手軽に楽しめるNBAゲーム。スター選手も登場し、ダイナミックなプレイが簡単にプレイできるぞ。

NBAコートサイド2002

任天堂／3月29日／6800円
メモリーカード59（7）／スポーツ



いきなり発表&発売決定のNBA公式ライセンスバスケゲーム。スター選手が実名で登場するのだ。

2002 FIFAワールドカップ NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／5月予定／5800円／メモリーカード59（49）



ワールドカップ開幕に向けて、ついに最新データのサッカーゲームが登場決定。盛り上がりたいならコレ。

1080°GC（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ



N64版でも好評だった『1080°』のゲームキューブ版。雪の美しさとかもまたすごいんでしょうな。

マリオゴルフ（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ



ついに発表になりました。マリオファミリーがゴルフで対決?! N64版でも大好評だったシリーズがついに登場。

マリオテニス（仮）

任天堂／発売日未定／価格未定
メモリーカード59（未定）／スポーツ



こちらもN64版で好評だったテニスのキューブ版。任天堂&キャメロットのタッグがおくる超絶枠スポーツゲームだ。

ゲームキューブのある部屋

久々にこのコーナーの復活です。みなさんは、ゲームキューブをお部屋にどんな風に置いていますか？ 今回は2人の読者さんからお手紙が届いたので紹介します。ぜひ自慢したいという人は、写真を送って下さい。

千葉県／犬飼鈴助さんの場合

「今部屋がクリスマスバージョンになっていまして、GCの台はこしらえました。弟にジャマとか言われますケド、自分では割といとおしいです」とのこと。いや、この台はちょっとおしゃれでいい感じですよ。


実は昨年末にいただいた写真。遅れてすまん

大阪府／笘ママさんの場合

「昨年の12月に撮った写真です。『スマブラ』を購入してから連日、小3の息子の友人が集っています。最近小6の娘も『どうぶつの森+』にハマり、家族でやってます」とのこと。家族みんなで楽しめていいですよね。


すっきり収納されていてキレイ


写真中央が笘ママさんの息子さん

ワイヤレスコントローラ「ウェイブバード」もアメリカでは6月24日に発売決定。気になる価格は＄39.95。日本円だと5300円くらい（2月28日現在）。コントローラとしては高価な気もするけど、みんなはどう思う？

ニンドリ編集部座談会 chatte Box ニンドリチャットボックス

2002,MAY

ニンドリ編集部の面々が隣に座っているにも関わらずチャットで本音を語る新コーナーです。今回はこんなテーマです

第2回 ゲーム雑誌の「規制」って何よ

テーマ2：ゲーム雑誌の規制について語ってください。

マッシー：今回のテーマは「ゲーム雑誌の規制」についてです。規制についてどう思いますか？　理不尽に思ったこと、そんなもんかなぁと思ったことがあったら教えてください。

なかうえ：なんだか日に日に規制の線引きが訳わからん様になってる気がします…。

ケイ大佐：最も美しい規制の姿って、ユーザーの楽しみを損なわないような自主規制だと思う。でも結局競合誌との新情報合戦になっちゃうし。

サオへん：おれもそう思う>ケイ。ただ、ネットでばしばし情報が流れているのをみると…。

かややん：隠しキャラとか、隠し技とか、ネットだと全部出ちゃってるもんなぁ…。

マッシー：ネットに繋がない人なら、それを見ることなく済むんだけど、何かの拍子でわかっちゃう時ってあるじゃない? ネットって。それが悔しいこともあるし。そればっかりに固執するようなゲームもイヤだよね。

サオへん：いずれ、規制はなくなってしまうような気がするんだが

エンドー：サードパーティ製のソフトでは、規制近くまで紹介する事は滅多にないね。（ネタズレ）規制云々より、メーカーの資料があまりにヘボいケースが多い。

マッシー：攻略本には全部出ているのに、雑誌ではまだダメ!! っていうケースも多かった。攻略本の方が上ってことかな？

サオへん：そうじゃないでしょ。攻略本はやっぱり全部でてないとおかしいし。

なかうえ：僕担当のサードパーティーは、ざっくりと線引きするので、結構、気楽です。

かややん：メーカーへ来る苦情を解消するために攻略本では全部公開って聞いたことがあります。

説明しよう! ゲーム雑誌には、各メーカーから、「今月はここまで掲載してもOK!」のような規制書が配布されます。各雑誌は、それに準じて記事を作ったりします。

サオへん：規制の線引きには宮本さんも関わってるとか。

ケイ大佐：たまに、規制はどうも納得のいかないものがある。隠しキャラとか。公開の順番が全然ヘンなときもあるし…。

かややん：全部公開しちゃうと面白くなくなるから、制限すると。

サオへん：いまごろ、このキャラが登場なんてやっても、しらけるしね

マッシー：規制をつける意味はわかるんだけど。映画の結末を言わないのと同じで。ただやっぱり、最初から見せておいた方が、いいっていう場合もあるし。伏せ字を使うのもなんとなくイヤなんだよね。

エンドー：やたらと長期に渡って規制をひき、それでゲームの旬を逃すケースが多い（特にGB）。

かややん：これ書くと面白くなくなるよねって、こっちでも判断できることだと思うっす。 だから『ルイージマンション』のラスボスもモザイクにしたんだしね>なかうえせんせ。

ケイ大佐：それはある。ま、どこのメーカーでも規制を長くして、発売後も引っ張りたいのだろうけど。>エンドー。

サオへん：ルイージのラスボス、編集部で見てやる気をなくした（笑）。

マッシー：前に「時のオカリナ」の規制書をチェックしていたときに、シークの正体○○は永久規制ですって、おもいっきり書かれていてガーンという時もあったし（笑）

ケイ大佐：だって、普通に考えても、今の子供がひとつのゲームを数ヶ月かかってエンディングなんてないし。ソッコーでとりあえずクリアしちゃうでしょ。

サオへん：ネットがない時代はひっぱれたと思うけど、もうむり>ケイ。任天堂ソフトの場合、発売後何ヶ月もたってからプレイする人もいるから、モザイク入れるのは正しいな。

エンドー：永久規制事項を除き、発売から2ヶ月後には完全フリーみたいな展開が理想的。

サオへん：攻略本が発売されたら、規制解除！でも本が売れなくなるから反対（笑）

ケイ大佐：攻略本は高いから、雑誌に情報が載ってると、それはそれでウレシイというのもあるだろうし。

サオへん：雑誌の役目って、ソフトの楽しみ方を伝えることだと思う。だから、『どうぶつの森』ページはよかった。

なかうえ：でも、やっぱり攻略本の代わりとしては、掲載時期が遅すぎる気がします。どっちにしてもあまり意味のない記事になってしまう。

ケイ大佐：メーカーがこちら側の意見にも耳を傾けてくれるといいですね。ま、それはそれで色々と問題が起こりそうだけど。そしてまた元に戻りそうだけど。

マッシー：確かに…>エンドー。ただ、うちの本に言えるのは、というかニンテン関係で言えるのは、RPGが少ないってのが救われる気がするんだが（それっていいことなのか（笑））、RPGって規制ガッチガチでしょ？S社とかE社とかって。やっぱりRPGはネタばれ見たくないから、わかる気もするんだけど。

エンドー：というか、ゲームをクリアすること自体が稀になってるようなな？

なかうえ：記事を書くときに、そのゲームの用語で統一しなくちゃいけないって時もありますよね。メーカーチェックが大変です（笑）。

マッシー：ゲーム内容じゃなくって、言葉のいいまわしとか校正いれてくるメーカーもイヤだよね（笑）

ケイ大佐：言葉の言い回しをかえて来るなんて、失礼千万！雑誌はメーカーの広報誌じゃないですから（笑）

マッシー：ゲームにもよるんだけど、クリア目的だけのゲームが少なくなってきている傾向もあるしねー>トロとかグランツーリスモとか森とか。これは規制うんぬんではなくって、いかに楽しく遊べるかを紹介したいし、読者もそう期待してくれてるしね。

かややん：制作者側の意思はもちろん尊重するんだけれども。変にしばるのはやめて欲しいですね。

説明しよう! 記事を作成したら、それが正しい記事かどうか、各メーカーに原稿を送ります。これをメーカーチェックと呼んでいます。

マッシー：結局、規制とは何？

ケイ大佐：ユーザーの楽しみを奪わないためのもの。でも今は、情報公開者のストッパー。

エンドー：重大なネタバレを防ぐ機能にはなってるし、必要なものではあると思う>規制。

かややん：買った人のやる気をそがないようにするもの。でもなんか違うのでは…と思うことも多い。

マッシー：規制は制御装置かな。決められたことは守ります。でもあっちには、こう言ったけど、こっちにはこう言おうかな、なんていう規制をひかれると、どこで、誰が、決めてるワケ? って勘ぐっちゃうよなぁ。同じ素材をくれるんだったら、その公開日も決めてほしいよ。

サオへん：プレイヤーのゲームの進み具合とうまく歩調がとれると、規制も幸せになれると思うんだが。

なかうえ：絵描きにとっては、表現できる範囲以外のなにものでもない。文鎮。

エンドー：規制は規制でも、公開可能日の規制の方がムカつくことが多い。

サオへん：ファミ・コロ規制…。>エンドー。

ケイ大佐：ま、偉そうに規制をするな！ってことで。一緒にユーザーの楽しみを追求しましょうと。

なかうえ：スマブラと時オカのシーク正体のように、曖昧なのはホントにやめてほしい…。

今月の締め／マッシー：雑誌を楽しく読んでくれる読者のためにも、ゲームのおもしろさを追求&紹介できることが一番です。規制のワクにとらわれず、その中で何ができるかを考えて&実践していきたいと思います。

説明しよう! 規制の仕方はメーカーそれぞれです。決められたことの中で、どれだけ楽しくできるかを追求していかないとね。

NEXT ISSUE

次号は ネット対応ゲームって今、必要？

ネット対応とゲームの現状についてチャットします。

★ハミ出しチャットボックス★ チャットだと、その意見に対しての答えが、時間差で返されることがあるんだよね。なので意見がまとまりにくいことも多くて（笑）。もすこし鍛錬して、読者さんたちとのチャットにのぞみたいですな。

任天堂ハード・ソフト発売スケジュール

3月12日現在　NEW……新しく発表されたタイトル　●……タイトルや発売日、価格などに変更があった項目　♥……発売日がめでたく確定したソフト

※ゲームタイトルの前に入っている通し番号は、読者アンケート用の通し番号です。右ページ「アンケート番長」Q4にお答えになるときに、この番号をご利用下さい。また3月20日に発売済みとなるソフトは対象に含まれません。

NINTENDO GAMECUBE

発売時期		NO. NINTENDO GAMECUBEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
3月		1／スター・ウォーズ ローグスコードロンII	SHT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 3月22日	6800円
		2／NBAストリート	SPT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	♥ 3月22日	5800円
		3／バイオハザード	ADV	カプコン	♥ 3月22日	6800円
		4／バトル封神	ACT	コーエー	♥ 3月29日	6800円
		5／NBAコートサイド 2002	SPT	任天堂	♥ 3月29日	6800円
4月		6／RUNE	RPG	フロム・ソフトウェア	♥ 4月25日	6800円
		7／BLOODY ROAR extreme	ACT	ハドソン	♥ 4月25日予定	6800円
5月		8／スターフォックスアドベンチャー	ACT	任天堂	♥ 5月31日	未定
	NEW	9／2002 FIFA ワールドカップ	SPT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5月	5800円
夏		10／マリオサンシャイン(仮)	ACT	任天堂	夏	未定
		11／コロコロカービィ2(仮)	ACT	任天堂	● 夏	未定
		12 キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	ACT	バンダイ	夏	未定
		13／ZOIDS VS(仮)	ACT	トミー	夏	未定
		14／バットマン ダークトゥモロー(仮)	ACT	ケムコ	夏	未定
		15／エターナルダークネス 招かれた13人	ADV	任天堂	夏	6800円
		16／ゴールド☆マウンテン	RPG	フロム・ソフトウェア	夏予定	未定
2002年		17／ボンバーマンジェネレーション	ACT	ハドソン	2002年	未定
		18 峠バトル(仮)	RAC	元気	2002年末	未定
		19／ゼルダの伝説GC(仮)	ACT	任天堂	2002年末	未定
未定		20 ディズニーズミッキー(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		21／ソウルキャリバー2	ACT	ナムコ	未定	未定
	NEW	22／CAPCOM VS. SNK 2 (仮)	ACT	カプコン	未定	未定
		23／バイオハザード 0(仮)	ADV	カプコン	未定	未定
		24／バイオハザード 2	ADV	カプコン	未定	未定
		25／バイオハザード 3 LAST ESCAPE	ADV	カプコン	未定	未定
		26／バイオハザード CODE:Veronica 完全版	ADV	カプコン	未定	未定
		27／バイオハザード 4(仮)	ADV	カプコン	未定	未定
		28／ドンキーコングレーシング(仮)	RAC	任天堂	未定	未定
		29／リッジレーサーシリーズ(仮)	RAC	ナムコ	未定	未定
		30／ファンタシースターオンライン(仮)	RPG	セガ	未定	未定
		31／エターナルアルカディア	RPG	セガ	未定	未定
		32／メトロイドプライム(仮)	SHT	任天堂	未定	未定
		33／1080° GC(仮)	SPT	任天堂	未定	未定
	NEW	34／マリオテニス(仮)	SPT	任天堂	未定	未定
	NEW	35／マリオゴルフ(仮)	SPT	任天堂	未定	未定

GAMEBOY ADVANCE

発売時期		NO. GAMEBOY ADVANCEタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
3月		36／アンジェリーク	SLG	コーエー	♥ 3月21日	5800円
		37／実戦パチスロ必勝法! 獣王アドバンス	ETC	サミー	♥ 3月22日	4800円
		38／かわいい仔犬	SLG	MTO	♥ 3月22日	4800円
		39／シャイニング・ソウル	RPG	セガ	♥ 3月28日	5800円
		40／一石八鳥～これ1本で8種類!～	TAB	コナミ	♥ 3月28日	5800円
		41／神の記述～ILLUSION OF THE EVIL EYES～	TAB	コナミ	♥ 3月28日	5800円
		42／マジカル封神	RPG	コーエー	♥ 3月29日	5800円
		43 ファイアーエムブレム 封印の剣	SLG	任天堂	♥ 3月29日	4800円
		44／ドラえもん どこでもウォーカー	TAB	エポック社	♥ 3月29日	4800円
		45 新日本プロレスリング 闘魂烈伝 アドバンス	ACT	トミー	3月	5800円
		46／ファイナルファイヤープロレスリング～夢の団体運営!～	SPT	スパイク	3月	未定
		47／妖怪道	RPG	フウキ	3月	5200円
4月		48／LUNAR ～LEGEND～	RPG	メディアリング	♥ 4月12日	5800円
	NEW	49／人生ゲームアドバンス	TAB	タカラ	♥ 4月18日	4800円
	NEW	50／大好きテディ	ETC	MTO	♥ 4月19日	5480円
		51／ひつじのキモチ。	ACT	カプコン	♥ 4月19日予定	4800円
		52／ウイ・イレ	SPT	コナミ	♥ 4月25日	● 5800円
		53／テニスの王子様 ジーニアス・ボーイズ・アカデミー	SPT	コナミ	♥ 4月25日	● 4800円
		54／ロックマン ゼロ	ACT	カプコン	♥ 4月26日	4800円
		55／スパイダーマン ～ミステリオの脅威～	ACT	サクセス	♥ 4月26日	4800円
		56／頭文字D Another Stage	RAC	サミー	♥ 4月26日	● 5800円
	NEW	57／Advance GT2	RAC	MTO	♥ 4月26日	4800円(予)
		58／携帯電獣テレファング2 パワー	RPG	スマイルソフト	♥ 4月26日	5800円
		59／携帯電獣テレファング2 スピード	RPG	スマイルソフト	♥ 4月26日	5800円
	NEW	60／ガチンコプロ野球	SPT	ナウプロダクション	♥ 4月26日	4800円
		61／ぷくぷく天然かいらんばん	ETC	ビクターインタラクティブソフトウェア	4月	● 4800円
		62／黒ひげのくるっとジントリ	PUZ	トミー	4月	4800円
		63／テトリスワールド(仮)	PUZ	サクセス	● 4月	3980円
4月		64／HOT Wheels アドバンス	RAC	アルトロン	4月	未定
		65／おしゃれプリンセス	SLG	カルチャーブレーン	4月	4800円
		66／ドラマチックファンタジー	SLG	カルチャーブレーン	4月	未定
	NEW	67／SLOT! PRO 2 アドバンス～Go Go ジャグラー&Newタイリョウ～	ETC	日本テレネット	4月下旬	4800円
	NEW	68／おしゃべりインコ倶楽部	ETC	アルファ・ユニット	4月下旬	4800円
5月		69／コナミ アーケードゲームコレクション	ETC	コナミ	♥ 5月2日	4800円
		70／モトクロス マニアックス ADVANCE	ACT	コナミ	♥ 5月2日	4800円
		71／とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ	ADV	任天堂	♥ 5月31日	4800円
6月		72／キャッスルヴァニア～白夜の協奏曲～	ACT	コナミ	♥ 6月6日	● 4800円
	NEW	73／ファミリーテニスアドバンス	SPT	ナムコ	♥ 6月14日	4800円
春		74／バトランド(仮)	ACT	任天堂	春	未定
		75／ブレンダーブロス	ACT	アンフォグラムハドソン	春	5200円
		76／ウッディーウッドペッカー(仮)	ACT	ケムコ	春	未定
		77／パチスロ完全攻略アドバンス～ギガゾーン&カーニバルナイト～	ETC	シスコンエンタテイメント	● 春	4800円
		78／バルダーダッシュEX(仮)	PUZ	ケムコ	春	未定
		79／プロ野球チームをつくろう! アドバンス	SLG	セガ	春	未定
		80／黒ヒゲのゴルフしようよ	SPT	トミー	春	4800円
		81／THE PINBALL OF THE DEAD	TAB	セガ	春	未定
8月		82／エゴマニア つかんで! まわして! どっすんぱず～る	PUZ	ケムコ	8月予定	4800円
夏		83 伝説のスタフィー(仮)	ACT	任天堂	● 夏	未定
		84／クレイジーチェイス(仮)	ACT	ケムコ	夏	未定
		85／バブルボブル オールド&ニュー(仮)	ACT	メディアカイト	夏	4800円
		86／サーベルウルフ(仮)	ACT	任天堂	夏	未定
		87／シルクとコットン	ADV	キキ	夏	未定
		88／ドンキーコング ココナッツクラッカー(仮)	PUZ	任天堂	夏	未定
		89 黄金の太陽～失われし時代～(仮)	RPG	任天堂	● 夏予定	未定
		90／シンデレラGBA(仮)	SLG	カルチャーブレーン	夏	4800円
		91／ご金魚物語	SLG	カルチャーブレーン	夏	4800円
秋		92／エレベーターアクション オールド&ニュー(仮)	ACT	メディアカイト	秋	未定
2002年		93／ストリートファイターZERO 3 ↑(UPPER)	ACT	カプコン	2002年	4800円
		94／さくらももこのウキウキカーニバル	ADV	任天堂	● 2002年	未定
		95／ディディーコングパイロット(仮)	RAC	任天堂	● 2002年	未定
		96／ポケットモンスター ゲームボーイアドバンス版(仮)	RPG	● 株式会社ポケモン	● 2002年	未定
		97／お花屋さん物語GBA(仮)	SLG	TDKコア	2002年	未定
		98 プロ麻雀「兵」EXアドバンス	TAB	カルチャーブレーン	2002年	未定
未定		99／スーパーマリオアドバンス3(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		100／メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE(仮)	ACT	任天堂	未定	未定
		101／フロッガー	ACT	コナミ	未定	未定
	●	102／ゲームボーイミュージック(仮)	ETC	任天堂	未定	6800円
		103／EZ-TALK 中級編(仮)	ETC	キーネット	未定	未定
		104／まじこね	PUZ	ソフトマックス	未定	4800円(予)
		105／まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	アイディアファクトリー	未定	4800円
		106／ルナブレイズ(仮)	RPG	任天堂	● 未定	未定
		107 ゲームボーイウォーズアドバンス	SLG	任天堂	未定	4800円
		108／馬穴大作戦(仮)	SLG	任天堂	未定	未定
		109／フォーメーションサッカー2002 ～めざせ! ワールドカップ	SPT	スパイク	未定	未定
	NEW	110／ムゲンボーグ(仮)	?	コナミ	未定	未定
	NEW	111 ミッキーとミニーのマジカルアドベンチャー	?	任天堂	未定	未定

GAMEBOY COLOR

発売時期	NO. GAMEBOY COLORタイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格
3月	112／BIOHAZARD GAIDEN	ADV	カプコン	♥ 3月29日	4200円
	113／あざらし戦隊イナズマ～どきどき大作戦!?～	ETC	オメガ・プロジェクト	♥ 3月29日	3980円
4月	114／わたしのレストラン	SLG	キラット	♥ 4月12日	3980円
夏	115／FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻のグランドライン冒険記!	RPG	バンプレスト	夏	未定
未定	116／漢字BOY3	ETC	J・ウィング	未定	未定
	117／GO! GO! ヒッチハイク2	ACT	J・ウィング	未定	4800円(予)
	118／こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	ACT	スティング	未定	未定

※115は全てのゲームボーイで遊べます

【ジャンル凡例】ACT：アクション　ADV：アドベンチャー　RPG：ロールプレイング　SHT：シューティング　SLG：シミュレーション　SPT：スポーツ　PUZ：パズル　TAB：テーブル　ETC：その他

熱血 アンケート番長 ACT.11

ハガキは次ページにあるぜ!!

ホグワース!! 次のページのハガキで アンケートに答えてくれい。みんなの楽しい意見を待っているよ。ハガキ代は、もちろんいらないぜ!!

前回までのあらすじ

アンケート番長井上満17歳はデート中だったお涼に、絶縁宣言とも言うべき言葉を投げつけられ、落ち込む。いいさ、それでも生きてさえいれば…なんて思いも過ぎったが、ここで負けては男がカタール。一発逆転の発想で勝負。

ハミ出し番長

突然ですが、アンケート番長は次号で最終回です。え、うそ、マジですか? ハイマジです。とりあえず終わりです。次々号からは、またくだらない事を考えています。いやゲーム誌なのに、こんな展開でいいのでしょうか?

今月号のアンケート

Q1 今月号の表紙はどうでしたか?
1.大変よい 2.良い 3.普通 4.悪い 5.大変悪い

Q2 今月号の中でおもしろかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

Q3 今月号の中でつまらなかった記事は何ですか? 下の表から番号を選んで、3つお書きください。

1 表紙	27 ゲームミュージックファンクラブ
2 ドリームヘッドライン	28 攻略：「バイオハザード」
3 読者プレゼント	29 スター・ウォーズローグスコードロンII
4 マリオサンシャイン/マリオゴルフ/マリオテニス	30 動物番長
5 ファンターシースターオンライン	31 どうぶつの森+
6 巨人のドシン	32 学校法人ニンドリ学園
7 バトル封神/マジカル封神	33 連載：「NIN」
8 RUNE	34 連載：「デス仙人の教えてあげる」
9 NBAストリート	35 CAPCOM VS SND
10 BLOODY ROAR extreme	36 秋葉原価格調査団
11 ファイアーエムブレム封印の剣	37 特集：飯田和敏さんインタビュー
12 ファミリーテニスアドバンス	38 任天堂の質問箱
13 ひつじのキモチ。	39 毎月新聞
14 ロックマンゼロ	40 マンガ「みすずのコスプレ道場」
15 シャイニング・ソウル	41 新作ソフトダイジェスト
16 パワプロクンポケット4 /ウイ・イレ	42 それゆけマリオ親衛隊
17 コナミアーケードゲームコレクション 他	43 ドリテクの殿堂
18 K-1ポケットグランプリ/神の記述	44 モバイルシステムGBドリーム
19 頭文字D Another Stage 他	45 連載「G.B.A.」
20 どーもくんの不思議てれび	46 ゲームキューブハード&ソフトカタログ
21 川のぬし釣り5	47 ニンドリチャットボックス
22 バトルネットワークロックマンエグゼ2	48 新作発売スケジュール
23 スナップキッズ	49 熱血! アンケート番長
24 特選! 春のお買い物ガイド	50 連載「今月のヒトコマ」
25 ゲームソフトファンクラブ3	51 付録「特製シールVol.68」
26 マンガ「DREAM DRUNKER」	52 付録「特製名刺シート」

Q4 今後発売予定のゲームタイトルの中で、期待しているものは何ですか? 3つ選んでお書きください。
120ページ（左ページ）の発売スケジュールのソフト紹介で、ゲームタイトルの左脇にある番号をお書きください。

Q5 ゲームのキャラクターについてお聞きします。

1 ゲームキャラクター商品を持っていますか?
1.持っている 2.持ってない 3.あれば買いたい 4.興味なし

2 好きなゲームキャラクターの商品なら買いたいですか?
1.買いたい 2.買わない 3.値段しだい 4.商品しだい

3 ゲーム関連グッズを買う時は、どんなものが多いですか?
1.攻略本 2.音楽CD 3.キャラのおもちゃ 4.同人誌
5.お菓子 6.洋服 7.トレーディングカード 8.その他

4 ゲームキャラの魅力は何だと思いますか? 具体的に教えて下さい。
（例）かっこいい（例）かわいい（例）憎めない

Q6 ゲームキャラを好きになる時はどんな時ですか?
（例）ヒロインの健気さに心打たれた時に好きになった

◎3月号プレゼント当選者発表!!

1 ニンテンドーゲームキューブ+メモカ59
島根県／藤田彗一郎

2 ゲームキューブコントローラ
和歌山県／増井雄太

3 GBアドバンス本体
北海道／細田彩実

4 GC-GBAケーブル
東京都／福田悦子

5 GBAソフト「トマトアドベンチャー」
長崎県／井出祐太

6 『ルイージマンション』アメリカ版攻略本
埼玉県／西岡慎平 東京都／山本正和

7 『ピクミン』アメリカ版攻略本
石川県／村本彗 東京都／石田彩菜

8 『ピクミン』ニット帽子
岩手県／中坪あみ 岡山県／斉藤政弘

9 N64ソフト『ボンバーマン64』
福岡県／犬伏和子 愛知県／梅村圭太

10 GBCソフト『ミニー&フレンズ』
新潟県／矢代勝子 埼玉県／多々良恵美

11 GCソフト『SSX TRICKY』
東京都／羽田梓 静岡県／宗智子

12 GBAソフト『グランボ』
茨城県／岩瀬英幸 京都府／三浦哲史
香川県／近藤貴文 愛知県／竹内浩
大阪府／塚田亜久理

13 GBAソフト『アニマルマニア』GBAカバー付きセット
茨城県／満岡義晃 京都府／池田真澄
千葉県／粕井麻子

14 GBAソフト『大麻雀。』
北海道／長島忍 埼玉県／中村成男
山口県／野村まゆみ

15 「ちゃいリアン」お楽しみカプセル
山形県／伊藤梓 神奈川県／田口香織
千葉県／松丸和也

16 ゲームボーイカートリッジケース
沖縄県／伊良波聡 静岡県／飯田圭一
福岡県／阿部明子 兵庫県／西海久太郎
三重県／井村高裕 岡山県／天野光
静岡県／永井健太 広島県／向井貴将
埼玉県／西川樹 三重県／勝田雅志
宮城県／飛田善広 千葉県／小高慶太
岩手県／渡邉弘美 神奈川県／溝口裕祐
鹿児島県／堤裕作 岡山県／渡辺真太朗
山梨県／杉浦一志 鳥取県／松本晃輝
愛知県／長崎達志 京都府／藤村美夏

番長情報

俺はフラれたんだろうか? そうか、フラれたんか。番長学園入学を目指して、毎日番長修行をしてきた俺はなんだったんだ。イヤ、違う。そーじゃない。俺はアンケート番長だ。読者からのアンケート葉書がある限り、俺は戦い続けなくてはならないんだ。お涼がなんだ。ホントは吉澤ひとみちゃわんのが好きだモン。むしろ、松浦亜弥ちゃんのが好きだモン（小学生か）。そうさ、どーせ、桃色片思いなら、そんな思い出ぶっ飛ばしてやる!! そうだ、お涼なんて恋の思い出と共に俺のB+下ワザでぶっ飛ばしてやる!! やいお涼。お前の言っていることはわかった。確かに今の俺はブタ以下のブタだ。むしろぷーやんでも結構。だが、しかし、俺にアンケート葉書がある限り、俺は戦いをやめないぜ。いくぜお涼、俺とけっ…（そうだ、言うんだ。俺と決闘しろと、俺と決着をつけろと言うんだ!!）俺とけっ…けっ…けっこんしろ!! け?! けっこん?! 満衝撃のプロポーズ。そしてお涼は。（続かざるを得ない）

俺にはアンケート葉書がいつだってついているんだ



説明しなくてはいけなくなってきました。というか呆れてモノも言えません。あろうことか、決闘と結婚を言い間違えてしまった満。結婚と言えば人生のある種クライマックス。初デートでプロポーズたぁ、いい度胸してんじゃねーか。とお涼の両親に月までぶっ飛ばされることは間違いありません。なのに満ったら…。そーいや、先月の満は動物番長のイラストに似ていたよね。ってことは、プロポース→コウビ（いや〜ん）→2世誕生ってことなの? そうなのね。今気づいたわ。最初から満は捨てゴマで2世を主人公にする気だったのね。まるで「ドラクエ5」じゃない。なんで女言葉になっているのかわかりしれず。というわけで、次号アンケート番長、満編堂々完結。2代目番長は果たして誰に?

文：松思惟/イラスト:那珂宇恵

次号、アンケート番長完結!! 満、一世一代の大勝負に出る

◎アンケートハガキの応募は平成14年4月20日の消印まで有効です。

任天堂ハード&ソフト大好きマガジン

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

次号 6月号は

2002. JUNE

4月20日(土)に発売します

定価 490円 ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU ●次号予告

● 『バイオハザード』恐怖の？開発者インタビュー

● ついにスクウェアタイトルがGC&GBAに?!

春です。出会いの季節です。というわけで、付録の名刺カードをどんどん活用してください。さて次号では、最新ソフト情報が満開ですぞ。発売されたばかりの『バイオハザード』の攻略情報のほか、『RUNE』や『エムブレム』も。さらにはスクウェア参入の衝撃続報まで。乞うご期待！

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ●編集後記

ドリーム創刊から6周年目で、スクウェアのタイトルを紹介できる日がやってきそう。個人的には『ベイグラントストーリー』『FFT』が好きなので、続編GCで出ないかな。（昔『ロマサガ3』の攻略本作りました大変でした…マッシー）

ここ数年は治まっていたかに見えた花粉症が、今年は外に出た途端に目がショボショボするほどの重症。まだ鼻は比較的症状が軽いので助かっているけど、それでも箱ティッシュは手放せず、何かと集中力が削がれて困りもの（エンドー）

攻略本の広告ページを担当してますが、ネタは編集部のみんなのバカ話による共作です。机の前であれこれ考えるより、やっぱりお酒を呑んでたほうがいいテンションになるみたい。てなわけで酒呑みも立派な仕事なのだ!?（かややん）

ちまたで話題の「アブトロニック」なるものを通販で買った。初めてひと月。今のところは、効果があるような気がするという程度だが、筋肉がもろに運動しているのが実感できる。効果あり!?（毎日やるのがクセになってきたケイ大佐）

ついに指輪物語の映画が公開されました。先行をいれて、すでに3回観たけどホントに感無量。この感動がもう2年楽しめるなんて、なんて幸せなんだろうかと思う今日この頃(当分はグッズ購入で散財しそうな中植)

ピーク時に腰痛に悩まされた。寝返りをうつと激痛が走り、歩くのも苦痛。でも、キーボードを打つことができ、コントローラーが握れ、ぬるい頭もそれなりに回転すれば仕事になると実感。銀メダルの清水選手は大変だったんだなあ（SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
毎日コミュニケーションズ ニンテンドードリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「ニンドリエンタメ」宛は：entame@pc.mycom.co.jp
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp



バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3262-7544）までお願いいたします。



今月のヒトコマ#006　マンガ／中植茂久

STAFF

●スタッフ●

- 発行人　中川信行
- プロデューサー　小畑誠治／千種薫
- 編集長　左尾昭典
- デスク　真下明
- 編集　岩崎桂／遠藤靖幸　中植茂久／嘉山直幸
- 編集協力　尾関友詩（ユークラフト）　真下寿子／大渕豊　白石岳（アセンブル）
- カバーデザイン　大岡喜直（GORILLA）
- デザイン　大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
- 編集デザイン　大條千鶴子
- DTP　株式会社エストール　ORENGE SQUEEZE DESIGN
- 写真撮影　水口哲二／植田昌幸
- イラスト　中植茂久／記村隆鶴／美鈴秋
- 広告　吉川普司／西島昱
- 印刷　大日本印刷株式会社

Nintendo DREAM 5月号

2002年3月21日発行

- 発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
- 編集　〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642　FAX 03(3230)0675
- 本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7588（広告）
TEL 03(3262)7544（販売業務）
FAX 03(3262)7403（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

1168

差出有効期間
平成14年5月
31日まで有効
(切手不要)

1 0 2 - 8 7 9 0

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ
ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM 編集部
アンケート番長係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
氏名			男 女	歳
ペンネーム				
住所 電話番号	〒 都道府県 市区郡 ☎ ( )			
勤務先 学校	さしつかえなければお書きください			
希望プレゼント	番号	プレゼント名		

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

読者アンケート 5

2002年5月号アンケートハガキ

Q1		Q2				Q3			

Q4			

Q5	1	2	3	4

Q6	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

最新版発売中　現行全10機種収録

MYCOM MOOK

広技苑（こうぎえん）

金田一技彦 監修

2002年春版

●Xbox追加！2002年3月末まで

現行全10機種全ゲーム完全掲載!!

実用ウラ技 7258技

ゲームカタログ 5803本

Xbox
ニンテンドウ64
ゲームボーイ
ワンダースワン
ドリームキャスト
ネオジオポケット
ゲームキューブ
ゲームボーイアドバンス
プレイステーション
プレイステーション2

超厚904ページ

定価950円+税
MYCOM
毎日コミュニケーションズ
お問い合わせ先:販売業務課
電話03-3262-7544
オンライン販売:
http://book.mycom.co.jp

Nintendo DREAM
2002 5月号 MAY
平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年3月21日発行（毎月1回21日発行）
第7巻第3号（通巻68号）
発行元：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3262-7588 ●販売03-3262-7544
定価490円
本体467円
T1107103050495

雑誌07103-5